Tot.234

新闻专题：享“瘦”轻薄——超薄PS3全接触

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



攻略透解

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

灵魂能力 毁灭宿命

超级机器人学园

前线狙击

潜龙谍影 和平行者

战国BASARA 3

战国无双3

王国之心 梦中诞生

梦幻之星 携带版2

永恒的尽头

黑暗虚空

特稿

黑骑士传说

蝙蝠侠原作漫画解析

有一种冒险名叫德雷克！

未知海域2 纵横贼道开发手记

特快专递

梦幻俱乐部

高达战记

研究中心

怪物猎人3 tri

守护符资料+斗技场心得

SD高达G世纪 战争

全机体开发列表+EX关卡攻略补完

本期赠品

2009.9B

定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

18>

9 771008 060006

Gamehalo 特别企划

玩家制造！

由玩家精心打造的精彩原创影像大放送

街头霸王之隆的超级连技MV

死或生大战最终幻想 | 格斗之王XII 连技MV

150分钟DVD


莱仕达™
游戏e家
专业游戏外设
举国欢腾庆华诞
莱仕达
武林帖
游戏外设试用招募活动
活动时间：2009年10月1日至2009年10月8日
详细活动内容与报名表下载
Http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html
（每天前十名体验）
格斗士
PXN-00081
FOR PS3/USB
极速3in1
PXN-V63
FOR PS2/PS3/USB
灵蛇
PXN-8612VS
FOR PS3
无影手
PXN-86133
季军奖
方程式
PXN-V36
冠军奖
双翼
PXN-2119
亚军奖
莱仕达™
专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标
深圳市莱仕达电子科技有限公司
追求卓越品质 开创游戏外设新纪元
地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586

戰狼
ARESWOLF™

“太阳滴血”游戏枪

MODEL: AW-93009





✦ 适用于任天堂Wii所有的射击游戏!



iPhone “炫酷”影音支架
iPhone Movie-music Support

MODEL: AW-94707



✦ 适用于iPhone 3G S / iPhone 3G

更多产品信息，敬请浏览 http://www.areswolf.com.cn

CONTENTS

游戏机实用技术 TV GAME



总第234期

9B

COVER STAFF

封面用图：《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》
封面设计：一刀

©2009 Eidos Interactive Ltd,Developed by Rocksteady Studios Ltd,Published by Eidos Interactive Ltd.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

游戏情报站 4
排行榜 8
黄金眼 10
新闻专题 12
特稿 16
新作短波 40

前线狙击

战国无双3 21
战国BASARA 3 24
王国之心 梦中诞生 28
梦幻之星 携带版2 32
永恒的尽头 34
潜龙谍影 和平行者 36
黑暗虚空 38





游戏情报站要闻

X360精英版全球大降价 4
《战神I&II》全面高清化降临PS3 4
PS3游戏明年起全面3D化？ 5
《大神传》可爱小白狼的NDS大冒险 6

实用技术 GUIDE & REVIEW





游戏进行时 78
游戏3.0 80
软硬兼施 81

攻略透解

灵魂能力 毁灭宿命 46
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 52
超级机器人学园 62

特快专递

机动战士高达战记U.C.0081 42
梦幻俱乐部 44

研究中心

SD高达G世纪 战争 68
怪物猎人3 tri 76







读编交流 EDITOR & READER



游风艺苑 98
游话好好说 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
天下聚会 112

游戏文化 GAME & CULTURE



特稿 82
自由谈 90
多边共享区 92
邪魔院 94
战国天下布武 95
影漫搜查线 96

黄金眼REVIEW

勇者斗恶龙Ⅸ 88
苍翼默示录 89





收藏者：

收藏日期：

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

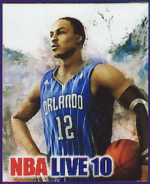
















新作影像集锦

《潜龙谍影 和平行者》
《暴雨》
《失落的星球2》
《恶魔城 暗影之王》
《龙珠 猛烈冲击》
《魔神之地》
《摩托GP09/10
《使命召唤 现代战争 总动员》
《变形金刚 堕落者的复仇》
经典角色追加下载包
《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》
《铁拳6》
《NBA LIVE 10》
《生化危机 黑暗历代记》
《梦幻之星 携带版2》
《J联盟创造球会6》
《瓦尔哈拉骑士 精灵传说》
《职业进化足球2010》
《最新预告片&实际试玩影像》
《尘土飞扬2》

电影前线

《盗梦空间》
《手足兄弟情》
《阿凡达》

动画情报站

特别收录

8月上海正阳拳皇神话「小孩」曾卓君挑战赛

曾卓君 VS. 民工精髓
第一回合/第二回合/第三回合

曾卓君 VS. xqw
第一回合/第二回合

曾卓君 VS. 奶王

曾卓君 VS. 苏依相
第一回合/第二回合

雷电的狩猎日记
-3-

特别企划

「玩家制造！」
精彩原创影像大放送

街头霸王 之
隆的超级连技MV
死或生 大战 最终幻想
第一集/第二集/第三集
第四集/第五集

Ending=Song

格斗之王XII 连技MV

本期光盘特别附赠

《巴哈姆特之血》原声音乐集+近期游戏壁纸

征集音乐啦

我们将继续向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！



郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因违娈侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

超级机器人学园 11 62
幻想生活 40
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 光盘
七日死游戏 目 11
使命召唤 现代战争 总动员 光盘
庭格尔的恋爱气球之旅 78
勇者斗恶龙 IX 79 88
真·女神转生 奇幻之旅 40

PS2

SD高达G世纪 战争 68
吉他英雄5 11 79

PS3

NBA LIVE 10 光盘
暴雨 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 10 52
苍翼默示录 89
尘土飞扬2 光盘
变形金刚 堕落者的复仇 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
黑暗虚空 38
机动战士高达战记U.C.0081 11 42
吉他英雄5 11 79
龙珠 猛烈冲击 光盘
魔神之地 光盘
摩托GP09/10 光盘
铁拳6 光盘
异形大战铁血战士 41
永恒的尽头 34
越狱 41
战国BASARA 3 24
职业进化足球2010 光盘

PSP

J联盟创造球会6 光盘
灵魂能力 毁灭宿命 10 46
梦幻之星 携带版2 32 光盘
潜龙谍影 和平行者 36 光盘
天诛3 携带版 11
王国之心 梦中诞生 28
装甲核心3 携带版 11

Wii

SD高达G世纪 战争 68
怪物猎人3 tri 76 光盘
吉他英雄5 11 79
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会 光盘
生化危机 黑暗历代记 光盘
瓦尔哈拉骑士 精灵传说 光盘
战国BASARA 3 24
战国无双3 21

X360

NBA LIVE 10 光盘
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 10 52
变形金刚 堕落者的复仇 光盘
苍翼默示录 89
尘土飞扬2 光盘
恶魔城 暗影之王 光盘
黑暗虚空 38
吉他英雄5 11 79
龙珠 猛烈冲击 光盘
梦幻俱乐部 11 44
魔神之地 光盘
摩托GP09/10 光盘
失落的星球2 光盘
铁拳6 光盘
异形大战铁血战士 41
永恒的尽头 34
越狱 41
职业进化足球2010 光盘

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 ①	Eidos/Rocksteady ②	动作冒险 ③
多机种 ④ Batman: Arkham Asylum ⑤		⑥ 美版
2009年8月25日 ⑦	1人 ⑧	59.99美元 ⑨
对应机种为PS3及X360 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：16岁以上	

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐恩　林思远　颜　君

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年9月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

08.27 微软宣布精英版X360即日起降价100美元。

08.31 迪士尼宣布以40亿美元收购美国老牌漫画公司Marvel、Marvel对游戏公司的角色授权也会受到这起并购案的影响。

09.01 超薄版PS3于世界各地陆续上市，香港为全球首站。

09.02 日本微软召开"X360媒体简报会2009"宣布日版X360精英版从9月10日开始售价降低到29800日元。

09.02 SCEA宣布推出定价199.99美元的《GT赛车PSP》超值PSP-3000套装。

09.03 Capcom正式公布NDS版《大神传 小小太阳》，预定2010年发售。

09.03 索尼确认将于年末推出《战神I&II》的高清版BD合集，Konami与Capcom表示有意推出PS2经典游戏的BD高清版。

09.04 索尼于柏林的IFA消费电子展中宣布，从2010年开始PS3游戏将会全面进入三维立体画面新时代。

09.04 索尼公布了集团新口号"make.believe"。

NOTEPAD

硬件 HARDWARE 价格战爆发！X360精英版全球大降价

HARDWARE



8月27日，微软确认了早已为整个业界所知的事实：带有120GB硬盘的X360精英版将会降价100美元，以299美元的价格销售，不过不包含HDMI线。原有60GB版X360从299美元降价到249美元，售完即止，今后不再推出该机型。精英版X360将成为今后的主力机型。

微软发言人表示，降价后的精英版之所以没有赠送HDMI线，是因为"我们发现很多X360用户都没有使用X360精英版中赠送的高清线材，所以我们决定将其取消。"由于超薄PS3推出后，售价已经与降价后的X360精英版持平，因此超薄版PS3被认为性价比更高。对此微软的Aaron Greenberg说："要知道我们有两个机型，如果你的口袋里只有200美元，可以买一台Arcade版X360。我想之所以索尼和任天堂与去年同期相比都有两位数的销量跌幅，而我们却上升了17%，这样的大众化价位是一个主要原因。"



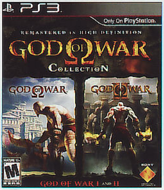
在英国，X360精英版售价从230英镑降低到200英镑，但Arcade版售价反而从140英镑提高到160英镑。对此，微软的回答是："我们以前从来没有提过价。这次Arcade版稍微提高一点点价格可以抵消汇率的波动，以及当地市场环境的变化，它仍然是最便宜的家用机。"

日本微软也在9月2日召开"X360媒体简报会2009"，宣布X360精英版从9月10日开始售价降低到29800日元。日本微软表示，截至2009年6月末，X360全球销量已经达到3140万台，Xbox LIVE会员数量突破2000万。日本Xbox营销部长坂口城治表示："未来一年内，我们将推出有史以来最多的100多款零售版游戏。"简报会中主要介绍了《九十九夜II》、《失落的星球2》等游戏，令人意外的是，《九十九夜II》将由Konami发行。

软件 SOFTWARE 《战神I&II》全面高清化降临PS3

SOFTWARE

今年5月，SCEA开展了一项面向PS3玩家的调查，在《战神III》限定版赠品可选内容中出现了"BD版《战神》和《战神II》"。看来玩家们对这次调查的反应非常踊跃，以至于促使索尼决定将《战神》和《战神II》高清化之后推出PS3的BD合集版。



索尼宣布将于今年年末商战期间推出《战神合集》，定价为39.99美元，其中收录了PS2末期最强大作《战神》与《战神II》。并且这两款发挥PS2性能极限的游戏将会升级为1280×720的解析度，帧率达每秒60帧，并加强抗锯齿效果。两款游戏都会有PSN奖杯供玩家挑战。这两款游戏的高清化重制由德州奥斯汀的Bluepoint Games负责。

《战神合集》很可能是索尼的一个试探性作品，由于超薄PS3无法兼容PS2游戏，今后经典的PS2名作也许会通过高清化重制的方式登陆PS3，同时也可以成为对新作预热的一种宣传方式。

目前Konami与Capcom已经表示很有兴趣在PS3上推出其PS2经典游戏的高清BD版。

PS3降价应该会对我们的财年收入有所刺激，不过不会有太大影响。希望明年能带来有力的冲击。



Square Enix社长和田洋一在路透社采访时表示，售价降低100美元的超薄PS3上市后，应该会促进PS3游戏销量的提升，不过今年内影响力有限。

我们的两个《MGS》团队关系并不是很友好。



小岛秀夫日前将Kojima Productions的家丑外扬，他透露《潜龙谍影 和平行者》与《潜龙谍影 崛起》两个新作团队之间的关系并不是很友好，因为前者昼夜不停地加班，目的是让该作超越《MGS4》，然而由于机能限制而无法做到；而后者动用了大量的资金，又有充裕的主机性能。

业界声音

事件 EVENT 迪士尼巨资收购Marvel

2009年8月31日，迪士尼爆出了令娱乐产业震惊的大型并购案。迪士尼宣布将以40亿美元收购美国老牌漫画公司Marvel，从而拥有了Marvel旗下超过5000名的漫画角色，包括蜘蛛侠、X战警、钢铁侠等。据称此举是为了提高迪士尼对年轻男性的影响力。





◀今后的《王国之心》是否也有可能出现Marvel的角色呢？

迪士尼与Marvel在游戏产业都有很大的影响力，迪士尼本身就有一个游戏部门，而且迪士尼的影视作品也经常被改编为游戏，而Marvel公司的超级英雄们更是常年在游戏业活跃。迪士尼在说明会中表示，目前Marvel对各公司的授权协议将暂时保持不变，不过未来可能会更换合作伙伴，毕竟Marvel的角色为迪士尼的竞争对手创造了丰厚的利润。迪士尼还表示Marvel有和皮克斯合作的可能。

对于在游戏方面的授权，迪士尼总裁Bob Iger说：“在游戏方面，我们不排除今后有更换授权对象的可能，也有可能会自己制作和发行。幸运的是，很多协议都即将到期。”

特报 SPECIAL PS3游戏明年起全面3D化？



索尼在柏林的IFA消费电子展中宣布，2010年开始，PS3上将会有三维立体游戏推出。这些游戏不需要使用特殊的电视，只要戴上使用特殊镜片的眼镜即可。更加令人期待的是，索尼表示通过固件更新后，“将会让现有的游戏全部具备立体成像效果”。另外索尼也将从明年开始推出特制的3D液晶电视。索尼CEO霍华德·斯金格说：“今天3D显然正在进入大众市场，就像几年前的高清电视一样，前方还有很多问题没解决。但3D的列车已经走上正轨，我们索尼已经准备好把它开回家。”

索尼发言人表示，对于以软件更新的方式让已有的PS3游戏实现3D化，他们目前正在“进行技术调查”。这位发言人表示，由于很多游戏使用的引擎技术非常独特，因此可能会有一些游戏无法通过软件更新实现3D化。

特报 SPECIAL SE TGS展出计划公开

Square Enix日前公布了今年在东京游戏展的展出计划，提供试玩的游戏包括：PS3《最终幻想XIII》最新试玩版、Wii《最终幻想水晶编年史 水晶使者》、PS3/X360的《前线任务 进化》、NDS《光之4战士 最终幻想外传》、PSP《王国之心 梦中诞生》。科隆游戏展期间提供试玩的《最终幻想XIV》在TGS上仅以影像形式展出。



软件 SOFTWARE 《GT赛车PSP》超值套装公开

8月份的科隆游戏展中索尼宣布购买PSP Go的欧洲玩家将会获得免费赠送的下载版《GT赛车PSP》，让其他地区的玩家艳羡不已。最近，SCEA宣布将在美国推出一套同样非常超值的《GT赛车PSP》套装。该套装并非PSP Go，而是PSP-3000，而提供的《GT赛车PSP》也不是下载版，而是UMD版。套装售价为199.99美元，将于10月20日发售。

这款绝对超值的《GT赛车PSP》套装中除了包含游戏与主机外，还有2GB的记忆棒，还



提供了下载券，可以免费从PSN上下载一部电影、10首歌曲，以及下载《GT赛车PSP》中的白色Chevrolet Corvette ZR1赛车。比起单独购买，该套装可为玩家节省约40美元。

INFO 新闻短波

《Wii Fit Plus》发售日确定

任天堂宣布《Wii Fit Plus》将于10月4日在美国发售，同捆平衡板的套装售价为99.99美元，比前作贵10美元。不过如果玩家已经购买了平衡板，只要再花19.99美元就可以买到《Wii Fit Plus》的单体版。对于涨价的原因，任天堂表示《Wii Fit Plus》包含了原作的所有运动，而且还有15种新平衡板游戏以及6种附加的锻炼活动。



X360欧洲热销

微软宣布自从X360精英版降价后，在欧洲销量提高了43%，目前X360欧版累计销量已经达到1100万台，比PS3高出100万台。

《Wii Sports 运动胜地》突破300万

任天堂宣布《Wii Sports 运动胜地》在美国、日本和欧洲已经分别突破百万销量，也就是说在不到2个月的时间里，该作累计销量已经超过300万。

《未知海域2》限定版

索尼宣布《未知海域2 财宝猎人版》将会赠送精美画册、收藏盒以及游戏中重要道具“黄金刀”的仿制品，另外还有特别下载内容。不过这个限定版不是有钱就能买到，而是要通过PS官方博客、PS Home和多人模式测试中的比赛胜出后才能获得。



科隆游戏展创惊人纪录

德国娱乐软件联合会(BIU)日前宣布，今年8月举办的德国科隆GamesCom游戏展共吸引观众达24.5万人次，相比之下，去年在莱比锡举办的展会观众人数为20.3万。可以说在观众人数方面，GamesCom已经超越E3和TGS，跃居世界第一。

《唐人街战争》iPhone版

Rockstar宣布，《横行霸道 唐人街战争》不仅会推出PSP版，而且还会在今年秋季推出iPhone版。

《最终幻想XIII》的下载内容

《最终幻想XIII》制作人北濑佳范表示，他们正在考虑于游戏发售后提供下载内容，可能添加一些新地区、道具或敌人，但不会扩张剧情与游戏系统，《最终幻想XIII》正式版将会是一款完整的游戏。

PSP go的防盗版措施

索尼的John Koller日前表示，PSP go采用了内置的，无法更换的电池，其目的主要是为了防止软件盗版，避免再被黑客找出“神奇电池”之类漏洞。

《暗影恐惧》创销售记录

微软宣布《暗影恐惧》在XBLA上提供下载后，首周销量达20万，成为XBLA上“下载量最大的单人游戏”。

育碧美女制作人升职

自从《刺客信条》发售后，育碧美女制作人婕德·雷蒙德就很少在媒体上露面。最近育碧宣布婕德已经升职，今后育碧的多伦多工作室将由她掌管。不久前，这家工作室获得了加拿大政府2.26亿美元的资助。该工作室计划在未来10年内招聘800人。育碧多伦多工作室除了制作游戏外，还将制作游戏相关的漫画、电影和书籍。



游戏点播服务公测

今年游戏开发者大会期间的焦点——只要用一个机顶盒就能玩到高画质游戏的游戏点播服务OnLive目前已经进入公测阶段，预计冬季开通。

SE发行《现代战争2》

Square Enix宣布，《使命召唤 现代战争2》日版将由其代理发行，预定于今年冬季在日本发售。SE还计划将《使命召唤4 现代战争》以廉价版的方式于日本重新发行。

《GT赛车PSP》中文版

SCE台湾分公司宣布，《GT赛车PSP》亚洲中文版将于10月1日发售。

索尼新企业口号

索尼于9月4日公布了集团的新口号“make.believe”，其中“make”代表行动，指“行动、建造、设计”，“belive”代表精神，指的是“思考、想像、梦想”，而两个单词中间的点代表索尼将行动与精神合为一体，表示索尼有能力将创新精神与创意化为现实。

业界声音

这代主机还没结束，我们还没赢呢！



微软互动娱乐部副总裁Shane Kim最近放话说："我们的目标是成为大赢家，拥有数亿用户。初生计划就是因此而诞生的，它将超越任天堂与索尼。"

Natal的开发工具包已经发给我们的所有工作室，所有人都在研究这个。



Take-Two首席执行官Ben Feder表示，包括Rockstar在内，他们旗下的所有工作室都已经在开发"初生计划"的游戏，包括Rockstar。这是否意味着未来的《GTA》也将应用到体感操作功能呢？

我真的感觉到绝大多数质量问题已经离我们远去。



对于近期有关X360故障率的各种报道，X360产品管理部门主管Aaron Greenberg表示现在的双65纳米X360"质量奇佳"。

软件 SOFTWARE 《大神传》可爱小白狼的NDS大冒险



2006年4月在PS2上推出的水墨画风格游戏《大神》曾经获得业界无数大奖，虽然销量不佳，但在玩家中有口皆碑。随着近期《大神》Wii版在日本发售，Capcom宣布将会打造另外一款《大神》新作，不过这次的对应平台是NDS。

Capcom宣布《大神传 小小太阳》将于2010年在NDS上推出。本作故事发生在前作数月之后，大神天照带来了和平之后，中津国再度遭受妖魔施虐。这次玩家将会扮演身分不详的小白狼展开冒险。某日，本名不详的小白狼与一寸法师一起出现在神木村木精灵咲耶姬面前，由于它的模样与之前打倒八岐大蛇的大神天照非常相似，只不过更像是天照的儿童版，于是咲耶姬为他取了个名字叫做小照。

本作仍然采用水墨画风格的独特画面，将会利用触摸屏特性让玩家更为便利地使用游戏中的各种神笔能力。本作目前开发度为25%，将会在东京游戏展中展出试玩。



特报 SPECIAL 《甲壳虫 摇滚乐队》授权费达4000万美元

目前音乐游戏在美国方兴未艾，这类游戏的开发成本很低，但授权费用高得惊人。由多媒体大鳄维亚康姆集团旗下MTV Games与EA联合发行、Harmonix开发的《甲壳虫 摇滚乐队》必定会成为一款大热卖之作，不过为了取得甲壳虫乐队的曲目授权，维亚康姆付出了令人乍舌的巨额授权费。



据《洛杉矶时报》报道，维亚康姆与甲壳虫版权持有者签订的协议规定，维亚康姆至少将支付1000万美元的授权费，而在此之外还会根据游戏的销量抽取一定比例的权利金，如果游戏足够畅销，授权费总额将会达到4000万美元。甲壳虫的歌曲版权分别属于多家公司，其中多数归Sony/ATV Music Publishing所有，该公司是索尼与迈克尔·杰克逊合资创办。该公司现任主席Martin Bandier表示维亚康姆已经捡了个大便宜，因为他们为这款游戏开出的授权费已经低到"跟之前的任何一次授权都没法比"。虽然维亚康姆可能要支付4000万美元，但授权的曲目数量达到了45首。

业界声音

《GT赛车5》的发售日已经不远了，而且很可能将全球同步发售。



《GT赛车》制作人山内一典再次确认，《GT赛车5》将会在《GT赛车PSP》之后发售，而且很有可能成为系列首款全球同步发售的游戏。

我希望大家只玩一次……因为那才是人生，人生只有一次……



多数游戏开发者都想提高游戏的重玩价值，而《暴雨》制作人David Cage却表示他希望玩家只要玩一遍即可，因为"玩太多遍会破坏它的神奇魅力"。

那可没和田想得那么简单！



最近《最终幻想XIII》制作人北濑佳范被国外媒体问到"和田洋一希望你们的开发速度能够快一点"，北濑佳范不客气地回答说，《最终幻想XIII》的开发难度很高，开发速度不是说提高就能提高的。

硬件 HARDWARE X360超级精英版

7月份德国亚马逊网站率先爆出了超薄版PS3，现在该站又爆出250GB硬盘超级精英版X360的消息。该套装将附带2个手柄和一张《极限竞速3》，定价为279欧元。与此同时，南非连锁零售商BT Games也放出了超级精英版X360的消息，所列内容与德国亚马逊相同。根据以往经验，超级精英版X360应该很快就会公开。此外，知名分析家Michael Pachter预测明年年底微软可能会推出带500GB硬盘的新版本X360。



▲来自南非的X360超级精英版广告。

软件 SOFTWARE 《大众网球 携带版》今冬登陆PSP







由《大众高尔夫》开发商Clap Hanz制作的《大众网球》于2006年在PS2上发售后，销量超过了50万套，现在最新作《大众网球 携带版》将于今冬在PSP上推出。与前作一样，本作将以类比滑杆和三个按键的简单组合产生无穷的变化，既简单上手又有充满深度的游戏性。

在网球比赛中获得胜利后，就可以获得各种服装饰品，用来打扮自己的球员，这些装饰品的种类超过300种，包括墨镜、背包、球鞋、头巾、帽子等等。玩家还可以通过ad hoc模式与朋友联机比赛，穿上自己赚来的服饰在球场上大显身手。PS2版中存在的挑战模式在本作中也会大大强化，该模式有点冒险游戏的感觉，玩家可以在各个场景中移动，与各种人物对话，然后触发比赛。

新闻综述 REVIEW

■PS3引爆秋冬商战

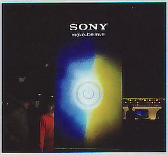
到本刊截稿日为止，索尼与任何第三方统计机构都还没公布超薄PS3的首周销量，零售商方面的反应非常积极，不过日本各地的超薄PS3首发现场并不是很火爆。从现场情况来看，多数玩家购买了《机动战士高达战记 U.C.0081》的同捆版，据称该作首日销量突破10万套，如此说来超薄PS3的首周销量应该不会令人失望。



值得注意的是，在超薄PS3于美国发售的一周前，PS3北美销量已经超过了Wii和X360，主要原因是旧版PS3的降价销售使其销量翻倍。同一时期，微软也在对60GB版X360进行降价清仓，但销量上升幅度只有32%，因此被PS3甩在了身后。超薄版PS3发售后，北美的PS3销量必定再度攀升，X360精英版降价后销量应该也会有所提升，但多数分析家认为由于PS3已经降到与X360相同的价位，因此X360的销量增幅将会非常有限，秋冬商战期间PS3可能会占据上风。

■索尼的3D化战略

索尼在柏林IFA展会期间公布了企业新口号"make.believe"，同时提出电视机下一阶段的发展趋势是3D化，在高清电视普及后，立体成像技术应该成为各电视厂商们的主攻方向。PS3游戏的3D化可以成为索尼的又一张王牌，根据国外记者的现场体验，索尼展出的3D化PS3游戏已经有相当成熟的表现，索尼如果真能通过软件更新让PS3游戏全面3D化，将会让PS3的价值大大提升，若是与明年推出的PS3新体感操作系统配合，将会带给玩家身临其境的游戏体验。当体感技术泛滥时，总要有自己的独特卖点才能突围而出，索尼已经有深厚技术积累的立体成像技术也许可以担此重任。



SCENE 图说新闻



■《八天》重现

你可能还记得一款叫做《八天》的游戏，当年在PS3的众多惊人新作影像中，《八天》是一款相当受关注的作品，可惜中途被取消开发。最近某SCEE伦敦工作室员工放出了该作在取消之前的测试影像，看起来游戏质量相当不错，就这样被放弃实在可惜。

看到这张示意图，你应该已经明白是怎么回事了。没错，当你晃动PS3的六轴感应手柄，就可以让某部位夸张的晃动……这并非网友恶搞，而是Team Ninja开发者亲自承认，该要素已经被国外玩家称为"游戏史上最伟大的技术革新"。

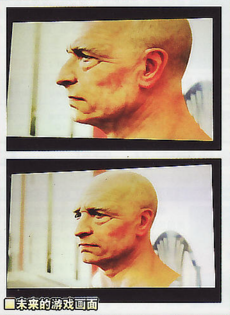


■最伟大的技术革新

如果你不明白为何《九十九夜II》的发行权会突然落到Konami的身上，看看这张新发布的截图是否会想到些什么？如果把它改为射击游戏，那就是一个不折不扣的《魂斗罗》了！莫非Konami也参与了本作的开发？

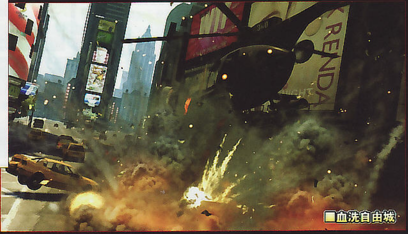


■《九十九夜II》的Konami基因



■未来的游戏画面

德国Crytek公司的技术永远站在业界最前沿，最近在日本召开的CEDEC会议中，Crytek的Carl Jones发表了题为"未来的游戏画面"的演讲，对他们的CryEngine3进行了进一步的说明。这两张人物头部建模图几乎达到了毫无破绽的惊人逼真度，无论是皱纹、皮肤上的斑点甚至毛孔都足以乱真。



■血洗自由城

记得《横行霸道IV》刚公布时，制作人说："在本作的自由城里，你只是大池塘里的一条小鱼。"而在第二张资料片《风流托尼之歌》中，玩家终于可以干一番轰轰烈烈的大事业了，本作最大的卖点就是可以驾驶武装直升机血洗自由城！

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 8 月 10 日～2009 年 8 月 16 日

1 勇者斗恶龙 IX　NDS

上周 3 位

ドラゴンクエスト IX 星空の守り人

■Square Enix ■2009 年 7 月 11 日发售■角色扮演■5800 日元



虽然游戏发售至今已经有不少玩家通关，但是内容庞大的“藏宝洞穴”和官方每周定期推出的任务更新都无形中延长了游戏的寿命，促使人不断挑战新迷宫以提高各种图鉴的完成度。每天随机贩卖道具的网络卖场同样惊喜不断，当自己梦寐以求的高级物品出现时足以让人泪流满面。

本周：126 682 套　累计：3 373 546 套

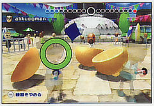
升降	名次	游戏	资料	销量	平台
↓	2	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 128136 套 ◆累计 727982 套	NDS

3 Wii Sports 运动胜地　Wii

NEW

Wii スポーツ リゾート

■Nintendo ■2009 年 6 月 25 日发售■动作■4800 日元



延续全民健身口号的本作再次让任天堂赚得盆满钵满。虽然游戏画面和前作相比并没有实质性地提升，但不得不承认，游戏的竞技性、趣味性以及简单易上手的玩法永远都是吸引新玩家不断加入的最大优点，就算是从未接触过电子游戏的人，也可以在游戏中找到属于自己的快乐。

本周：104 972 套　累计：933 391 套

升降	名次	游戏	资料	销量	平台
↓	4	怪物猎人 3 tri モンスターハンター3	■Capcom ■2009 年 8 月 1 日发售 ■动作■6800 日元	◆本周 92885 套 ◆累计 750086 套	Wii
↓	5	SD 高达 G 世纪 战争 SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	■2009 年 8 月 6 日发售 ■NBGI ■策略	◆本周 57427 套 ◆累计 232731 套	PS2
↓	6	对决传说 テイルズ オブ バーサス	■2009 年 8 月 6 日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 34809 套 ◆累计 167985 套	PSP

7 噗呦噗呦 7　NDS

上周 — 位

ぷよぷよ 7

■SEGA ■2009 年 7 月 30 日发售■益智■4800 日元



游戏的基本玩法和之前没有太大变化，主要针对新手玩家增加了从系列基础知识到精通连锁的“教学模式”，以及根据玩家双方实力进行配对的“联机对战模式”。新增的“大变身”规则在满足条件后会进入更轻松的连锁状态，使处于劣势的玩家一发逆转成为可能。

本周：28 965 套　累计：108 846 套

升降	名次	游戏	资料	销量	平台
↑	8	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 26955 套 ◆累计 656783 套	PSP
→	9	庭格尔的恋爱气球之旅 いろづきチンクルの恋のバルーントリップ	■2009 年 8 月 6 日发售 ■Nintendo ■动作冒险	◆本周 17956 套 ◆累计 51454 套	NDS
↑	10	企鹅的问题 × 天空 7 战士 ペンギンの问题 × 天空の 7 战士	■2009 年 7 月 23 日发售 ■Konami ■动作	◆本周 17559 套 ◆累计 102104 套	NDS

本周由于没有任何新作上榜，所以以往受到冲击而排名下降的长卖作品也开始显现出销量稳定的优势。其中《朋友聚集》自从发售以来，每周销量都有 1～2 万的上升，除了玩家间口耳相传使游戏的关注度逐步提升外，任天堂精明的广告策略也起到了极大的推动作用，使其极有可能成为和《勇者斗恶龙 IX》一样拥有持续竞争力的热卖作品，而搭配周边发售的《Wii Sports 运动胜地》则准备向百万大关发起冲刺。

2009 年 8 月 17 日～2009 年 8 月 23 日

升降	名次	游戏	资料	销量	平台
↑	1	朋友聚集 トモタチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 82504 套 ◆累计 810486 套	NDS
↓	2	勇者斗恶龙 IX ドラゴンクエスト IX 星空の守り人	■2009 年 7 月 11 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 79103 套 ◆累计 3452649 套	NDS
↑	3	怪物猎人 3 tri モンスターハンター3	■Capcom ■2009 年 8 月 1 日发售 ■动作■6800 日元	◆本周 51101 套 ◆累计 801187 套	Wii

4 月姬格斗 Actress Again　PS2

NEW

メルティブラッド アクトレスアゲイン

■Type Moon ■2009 年 8 月 20 日发售■格斗■5800 日元



作为极具人气的同人格斗游戏之一，移植后的内容和街机版相比不但没有削减，反而在操作和系统设定上更照顾新手玩家，使人更容易在华丽而不失爽快的对战中获得快感。新角色两仪式的攻击方式相当有个性，终结技也威力不俗，相信会成为很多玩家体验本作的另一个理由。

本周：44 292 套　累计：44 292 套

升降	名次	游戏	资料	销量	平台
↓	5	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 32380 套 ◆累计 965771 套	Wii
↓	6	SD 高达 G 世纪 战争 SDガンダム ジージェネレーション ウォーズ	■2009 年 8 月 6 日发售 ■NBGI ■策略	◆本周 25740 套 ◆累计 258471 套	PS2

7 神隐　PSP

NEW

おおかみかくし

■Konami ■2009 年 8 月 20 日发售■文字冒险■5200 日元



游戏的剧本由创作《寒蝉鸣泣之时》的龙骑士 07 编写，所以整体风格也延续了他热衷的惊悚悬疑要素，主要讲述 16 岁少年九澄博士搬到位于山中的嫦娥町居住，因为被他人警告“不要靠近旧市街”而勾起强烈的好奇心，进而引发一连串恐怖和谜团交错的诡异事件。

本周：22 655 套　累计：22 655 套

升降	名次	游戏	资料	销量	平台
→	8	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008 年 10 月 30 日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 17933 套 ◆累计 674716 套	PSP
↓	9	噗呦噗呦 7 ぷよぷよ 7	■2009 年 7 月 30 日发售 ■SEGA ■益智	◆本周 17920 套 ◆累计 126766 套	NDS

10 金色琴弦 2f 安可　PSP

NEW

金色のコルダ 2 f アンコール

■Koei ■2009 年 8 月 20 日发售■文字冒险■4800 日元



游戏最大的卖点就是在前作的基础上增加了新角色后藤桐也的全新事件和恋爱结局，而“合宿”、“约会”等常规事件也针对不同的角色有不同程度的更新，使玩家追求白马王子的过程增添更多变化。通关后的“后日谈”相当于“鉴赏模式”，可以回顾游戏中的音乐和特殊事件。

本周：13 958 套　累计：13 958 套

本周惟一上榜的三款新作其中有两款都是“文字冒险类游戏”，而《月姬格斗 Actress Again》凭借其在同人格斗游戏中的影响力也再次将 PS2 带入了我们的视线，不过首周销量和前作 6.5 万的成绩相比还是有明显下降。硬件方面，受新版 PS3 即将面市的消息影响，本周 PS3 的硬件销量跌至历史最低点，并预计于下周出现大幅度反弹，进一步拉大日本游戏市场 PS3 和 X360 这两台高清主机的市场占有率差距。

数字风云榜

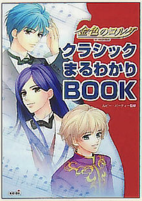
新世纪的浪漫恋曲



▲游戏的改编动画共播出过两季，而与其相关的资料设定集也是很多玩家争相收藏的周边。

说起"恋爱游戏"估计很多玩家都会很自然地联想到俊男美女的浪漫场景，而这种原本在日本乃至整个亚洲的游戏世界中只属于"男性玩家"的专利，自从1994年光荣推出"《安琪莉可》系列"后也正式将受众面转向了为数不多但极具消费潜力的女性玩家，成为了游戏厂商开拓市场的一大法宝。在光荣力推并被称为"新浪漫主义系列"的"女性向游戏"中共包括"《安琪莉可》"、"《遥远的时空中》"、"《金色琴弦》"三大系列，而如果从游戏的故事与世界观设定来看，"《金色琴弦》系列"无疑是最接近普通玩家现实生活的。在游戏的初代中玩家将扮演一名进入"星奏学院"的普通女高中生，因为机缘巧合之下获得了音乐精灵的帮助，进而在完成学校音乐比赛的过程中结识学院的音乐精英，并与他们萌生爱情与友情的梦幻故事。系列有别于其他同类游戏最主要的一点就是将"音乐元素"的作用发挥到了极致，除了保证背景音乐能够烘托气氛外，后续作品中更是加入了"合奏"等强调互动的元素，使玩家无时无刻不陶醉在音乐的海洋中，完全不会有重复枯燥的感觉。

要想牢牢抓住女性玩家的心，光靠游戏显然是不够的，而本作的周边产品同样是全面开花，不但有常见的动画、漫画、小说、广播剧、音乐CD，结合游戏中融入的各种古典音乐知识，还推出过《金色琴弦 古典乐解说书》、《金色琴弦 星奏学院音乐演奏会乐谱集》等纯音乐领域的书籍，在将游戏本身的文化进行延伸的同时，也更强调游戏中所包含的艺术价值。最后就让我们一起来看看系列至今为止所有作品的销量数据吧！



▲解说书最有趣的地方就是在介绍游戏角色的同时也对他们学习的古典音乐、喜欢的音乐名家等进行了解说。

《金色琴弦》系列销量一览

游戏名称	机种	发售时间	累计销量（套）
金色琴弦	PS2	2004.3.18	29152
金色琴弦	PSP	2005.11.10	35837
金色琴弦 2	PS2	2007.3.15	46675
金色琴弦 2 安可	PS2	2007.9.20	31524
金色琴弦 2 f	PSP	2009.2.26	12583

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	8月10日～8月16日	8月17日～8月23日
1	NDSi	1 921 639 台	87 936 台	59 578 台
2	PSP	1 353 794 台	39 882 台	27 187 台
3	Wii	895 664 台	47 732 台	26 972 台
4	PS3	631 259 台	5 944 台	2 052 台
5	NDSL	369 050 台	7 921 台	5 735 台
6	X360	267 503 台	9 162 台	8 979 台
7	PS2	155 184 台	4 907 台	3 295 台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 8 月 2 日～2009 年 8 月 8 日

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	机种
1	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo 2009 年 7 月 26 日发售	动作 上周排位：1	254577 套	807067 套	Wii
2	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：2	48308 套	9032051 套	Wii
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008 年 4 月 27 日发售	竞速 上周排位：4	43400 套	7280799 套	Wii
4	EA 运动活力 EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：5	33234 套	949554 套	Wii
5	美国大学生橄榄球联赛 10 NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：3	32829 套	431168 套	X360
6	美国大学生橄榄球联赛 10 NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：6	31569 套	272454 套	PS3



7 街头霸王IV X360

Street Fighter Ⅳ

Capcom 2009 年 2 月 17 日发售 格斗 上周排位：10

作为老牌格斗游戏的典范之作，游戏充满中国古典韵味的水墨风格同样受到了欧美玩家的青睐。完善的网络环境同样是提升对战流畅度与对抗性所不可或缺的因素，如果你自认为是高手，不妨在不停地在对战中创造佳绩，像排行榜的王者宝座发起挑战。

本周：29 897 套　累计：746 132 套

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	机种
8	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005 年 11 月 14 日发售	竞速 上周排位：－	25689 套	5870912 套	NDS
9	光环 3 Halo 3	Microsoft 2007 年 9 月 25 日发售	主视角射击 上周排位：－	23894 套	7244285 套	X360
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006 年 5 月 15 日发售	平台动作 上周排位：－	22549 套	7058601 套	NDS

2009 年 8 月 9 日～2009 年 8 月 15 日



1 麦登橄榄球 10 X360

Madden NFL 10

EA 2009 年 8 月 14 日发售 体育 上周排位：－

出色的画面让游戏的临场感得到了最大限度的发挥，而对各种细节动作的特写更是将比赛的激烈程度表达得淋漓尽致，只要你是热衷于橄榄球运动的玩家，很容易就会在游戏中找到那份让自己心动的感觉。AI 控制和粗糙的解说等影响游戏体验的设定仍然是系列需要改进的地方。

本周：575 624 套　累计：575 624 套

排名	游戏	厂商 / 发售日	类型 / 上周排位	本周	累计	机种
2	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	EA 2009 年 8 月 14 日发售	体育 上周排位：－	363256 套	363256 套	PS3
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	Nintendo 2009 年 7 月 26 日发售	动作 上周排位：1	183782 套	990849 套	Wii
4	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	EA 2009 年 8 月 14 日发售	体育 上周排位：－	134112 套	134112 套	PS2
5	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	EA 2009 年 8 月 14 日发售	体育 上周排位：－	96441 套	96441 套	Wii
6	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	EA 2009 年 8 月 14 日发售	体育 上周排位：－	55221 套	55221 套	PSP
7	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008 年 5 月 21 日发售	体育 上周排位：2	45163 套	9077214 套	Wii
8	美国大学生橄榄球联赛 10 NCAA Football 10	EA 2009 年 7 月 14 日发售	体育 上周排位：6	27557 套	300011 套	PS3
9	街头霸王IV Street Fighter Ⅳ	Capcom 2009 年 2 月 17 日发售	格斗 上周排位：7	25810 套	771942 套	X360
10	EA 运动活力 EA Sports Active	EA 2009 年 5 月 19 日发售	体育 上周排位：4	25399 套	974953 套	Wii

新闻资讯 排行榜



本期栏目我们将黄金珍藏献给了《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》。或许众多中国玩家对它的原著漫画知之甚少，所以在带入感上打了折扣。尽管如此，本作各方面优异的表现都让我们感叹它是近几年难得的超级英雄游戏。如果你没有吉他和架子鼓等外设，根本无法体验《吉他英雄》这类音乐游戏的魅力。如果你是长期关注欧美流行乐坛的话，那你一定要去配备一把吉他周边，这样就能完全享受经典乐曲了。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×1　热血推荐×1

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院



黄金珍藏

推荐玩家人群

●喜欢原著漫画电影的玩家。●对潜入游戏有兴趣的玩家。●希望欣赏个性游戏人物的人。

总分 27

雷电

拥有70年历史的“《蝙蝠侠》系列”漫画是游戏最强大的后盾，剧本是由大受好评的《蝙蝠侠 动画系列》的剧本作者亲自撰写，环环相扣的情节引人入胜，绝大多数经典的角色合理地安排在故事线中，其中几位主要角色与蝙蝠侠展开特色十足的战斗，小丑、小丑女两个反面角色的代表不管是动作捕捉还是配音都精彩至极，角色的个性如旗帜般鲜明，只要是对原作稍有了解的玩家，就能体会到游戏中随处可见的闪光点，小丑的每一个动作、每一个表情、每一句话都径直刺中你紧绷的神经。稻草人更是本作的点睛之笔，3次噩梦将蝙蝠侠的内心世界展现在所有人面前，童年的阴影造就了这位黑暗中的复仇骑士，玩家能亲自走上犯罪小巷，目睹蝙蝠侠的恐惧和成长。游戏给玩家的体验可以和前年的黑马《生化奇兵》媲美，将动作的爽快和冒险的刺激完美结合，这种道德上的探讨和对原作主题以游戏方式的表现让本作成为不可多得的佳品！对于这样的作品，玩家要做得就是拿起手柄，化身为黑暗中的蝙蝠侠细细品味阿克汉姆小岛上的每一个角落。



Gouki

本年度迄今为止最让我感到惊喜的游戏，强大的虚幻引擎3下的画面表现极其出色，细节丰富，制作精良，诚意十足，除了可能稍微有点FANS向之外，没有任何让人玩不下去的败笔。就连GAME OVER的画面也设计得极为用心，会根据流程的进展情况出现不同的敌方角色嘲讽蝙蝠侠。制作者采用了一种最好的方式在游戏中再现了蝙蝠侠与罪犯斗智斗勇的历程，三次噩梦绝赞！这绝对是最好的超级英雄游戏，是游戏业的《黑暗骑士》。

ACE 飞行员

游戏画面无可挑剔，音乐和配音效果惊人。整个小岛虽然都属于疯人院的地盘，但是各个区域的建筑风格也有明显的不同。结合了潜入内容的故事模式长度适中，节奏紧凑，潜入部分刻画得相当到位，作为侦探出身的蝙蝠侠要根据各种线索破解小丑布下天罗地网。数场BOSS战都尽显经典反面角色的特色。240个收集要素非常有诚意，出谜人的设定让隐藏要素的存在合情合理。战斗系统看似简单，实则可玩度非常高，自由连击系统（Freeflow）值得研究。

■这绝对是最好的超级英雄游戏。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Eidos/Rocksteady■Batman：Arkham Asylum■动作冒险■2009年8月25日■1人■无对应周边

灵魂能力 毁灭宿命



热血推荐

推荐玩家人群

●系列支持者。●喜欢格斗游戏的玩家。●对画面有很高要求的人。

总分 26

纱迦

继PSP版《铁拳 暗之复苏》后，NBGI再一次为我们创造了技术奇迹：去年于PS3、X360上登场的《灵魂能力Ⅳ》几乎完美地搬到了PSP上！游戏打起来非常流畅，手感极佳，画面表现也令人赞叹。虽然掌机和家用机有天生的差距，但是本作已经在PSP上做到了最好。

游戏绝非4代的简单移植，除了游戏模式不尽相同之外，各角色的招式性能也有很大不同，从招式威力到发生桢数都有不同程度的调整，角色平衡性更好，一些弱角也纷纷得到了加强。新增的主动爆衣系统和一击必杀技始动技让战斗更加紧张刺激，但对游戏平衡性没有影响。强大的自创角色模式一如既往地强大，虽然因机能所限删掉了4代的一些设定，但是也加入了包括1P固有角色部件在内的众多新部件。新增的饰品调节系统非常有趣，可以说是拥有无限的可能性。

游戏支持用Wi-Fi来无线联机，效果令人满意。游戏中的主要模式基本上都是为对战而服务的，纯粹供单人游玩的模式不多，这点比较遗憾。



多边形

从技术层面来说本作做得无可挑剔，在掌机上玩到这么优秀的3D格斗着实让人高兴。战神奎托斯的加入令FANS激动，而游戏对他招式的还原也做得相当不错。游戏收录的模式不可谓不多，但缺乏适合玩家静下心来慢慢欣赏的模式，也没有分角色进行的故事模式。尽管依然有武器收集要素，不过武器的特殊效果被去掉了，使得收集武器的意义大减。游戏支持Wi-Fi无线联机，效果也不错，喜欢与人对战的人对本作一定满意，不过只想体验单机乐趣的人应该小有失望。

脆薯条

细致的贴图叫人难以相信这是PSP所能实现的画面。和一年前的4代相比，游戏制作的重心完全倾斜到对战上。“伪”剧情模式——THE GAUNTLET的剧情搞笑，内容却是实打实的真功夫，可以从中学习各角色的用法以及对策，作为练习模式的延伸在同类游戏中厚道得前无古人。虽然角色的招表只经过微调，但八方向移动的加强和一击必杀始动技的加入导致对战思路大幅变更，对战场面更为激烈。自创角色模式一如既往地强大，造一个奇特的角色与人联机会很有乐趣。

■不可错过的高质量掌机格斗游戏。

■PSP■UMD■NBGI■SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY■格斗■2009年8月27日■1～2人■支持Wi-Fi无线联机功能

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

机动战士高达战记 U.C.0081



推荐玩家人群

●《高达战记》品牌的铁杆支持者。●硬派机器人题材游戏爱好者。●喜欢扎古的男人。

总分 21

■并不完美的最强高达动作游戏。

炎骑士

从游戏内容的丰富程度上来看，这一次的游戏自然比 PS2 上的前作要强上许多。海量的强化部件和可选机体足以满足高达迷们的要求。不过，如果按照次世代游戏的衡量准则来评价这款游戏，那么恐怕这款游戏最多只能算勉强及格。可以看出，这些其实并不算经验和技术问题，而是在于开发团队根本没有用心!

十六夜

本作总体感觉就是当年《目标锁定》的强化版。时隔多年，画面却没有明显提升。好在游戏帧数、操作手感以及收录机体方面对得起玩家，而能够自由搭配机体与武器，算是让 FANS 过了一回瘾。剧情模式关卡数比较厚道。本作网战可以算是重头，不少强力机体只有完成联机任务才能获得。

脆薯条

相比死板单一的剧情模式，本作网战模式倒是很吸引人。组队做任务、小组对战以及乱战，高达 FANS 想要的都有了。尤其是组队做任务，绝对会让和 NPC 共事了一辈子的你感慨同伴的可贵。再加上网战能够拿到的机体种类更多，关卡的难度以及战斗的激烈度也更高，对于 FANS 来说无疑有着绝对的吸引力。

■PS3■BD-ROM■NBGI■机动战士ガンダム战记 U.C.0081■动作射击■2009年9月3日■1～8人■无对应周边

吉他英雄 5



推荐玩家人群

●《吉他英雄》爱好者。●音乐游戏爱好者。●喜欢欧美音乐的人。

总分 21

■变化甚微，诚意不足，曲目一般。

雷电

连续数款“英雄”，厂商在玩命捞钱。这个“5”看上去和那个没有挂上“4”这个铭牌的《世界巡演》一模一样。这匆匆应对《甲壳虫 摇滚乐队》的作品终于在对手之前发售了，各种小细节的变化无关痛痒，稳稳地发挥了应有的水平。不过，我实在不忍心看科特 · 科本搞 Bon Jovi 的歌。

ACE 飞行员

85 首歌这个数量和前作持平，选曲方面还有很大的提高空间。涅磐主唱科特 · 科本也来了，几个超级明星的出场让乐迷泪流满面。不过实际情况却是大打折扣，单一的服饰让有个性的明星们很难和各种风格的歌曲融合在一起，这种跑龙套一样的角色令乐迷茫然。幸亏曲目中有让我感动的名曲。

多边形

继承了前作《世界巡演》的优点，并在各个方面都有了一些细微的改变，但是游戏给人一种似曾相识的感觉。新加入的自由派对模式简单易行，不用进行任何让新手头疼的选择就可以轻松加入游戏，并且随意改变自己所辖范围的难度还不影响其他人，这让本作更容易成为客厅的霸主。

■DVD-ROM■Activision/Neversoft■Guitar Hero 5■音乐■2009年8月25日■1～4人■对应麦克、吉他、架子鼓

梦幻俱乐部



推荐玩家人群

●拥有不纯洁的心灵的人。●美少女游戏爱好者。●没有在现实世界里逛过夜店的玩家。

总分 20

■一不小心就会收到“好人卡”的游戏。

脆薯条

开发商对于本作中的各类小游戏都是下足了功夫，足以让玩家在游戏时心跳加速。游戏中面红耳赤的事件非常多，如果说点歌系统是借鉴于《偶像大师》的话，那么醉中唱歌便是本作独创的全新亮点。本作最大的败笔便是对应了自动记录这一功能，相信广大玩家一定深有体会。

纱迦

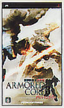
如果游戏节奏能够快个三五倍的话，本作称得上是很值得一玩的美少女游戏。可惜缓慢的读盘速度以及恶心的自动存档毁掉了这个“如果”。游戏内容远比想象中少得多，基本上就是以对话为主，其他方面如赚钱点菜的变化少得可怜。攻略难度较大，而且不乏陷阱，仿佛时刻都在提醒玩家要买攻略本。

九兵卫

华丽的声优阵容和养眼的 3D 美少女是吸引玩家的最大动力。从游戏的角度来说，本作的可玩性不高，虽然可做的事情不少，但很多过程都被极度简化。游戏颇具难度，就算与女孩们好感度 MAX 也不能保证得到好结局，玩家需要有爱才能坚持。总之，本作是一款再标准不过的“次世代”美少女恋爱游戏。

■X360■DVD-ROM■D3 Publisher■DREAM CLUB■文字冒险■2009年8月27日■1人■无对应周边

装甲核心 3 携带版



编辑评分

纱迦 7

脆薯条 7

总分 21

ACE 飞行员

原 PS2 版在该系列中占有举足轻重的地位，本次的移植整体效果令人满意，并新加入了一些强化部件，使得部件总数多达 240 个。将这些部件组合出又威武战斗力又强的机体是每位《AC》迷最大的乐趣所在。由于 PSP 自身左摇杆设计的先天不足，导致长时间游戏后大拇指感到酸痛，特别是玩本作。

PSP■FromSoftware■Armored Core 3 Portable■动作射击■2009年7月30日

天诛 3 携带版



编辑评分

多边形 6

九兵卫 7

总分 19

ACE 飞行员

PS2 版平庸的移植作品，在人多或背景较为复杂的地方画面会严重延迟，这大大影响了玩家的心情。三位主人公的故事虽然是独立的，不过潜入场景却一模一样，内容丰富度上有所欠缺。好在本作的潜入和战斗环节做得比较出色，忍杀与特殊忍具的取得与过关评价相挂钩，让人有反复挑战的动力。

PSP■FromSoftware■Tenchu3 Portable■动作■2009年8月27日

超级机器人学园



编辑评分

炎骑士 7

雷电 6

总分 19

纱迦

游戏创意来自《机战 XO》的网络对战，画面素材照搬自之前的 NDS 历代作品。游戏虽然收录了 30 多部作品，但机体数量并不多，让玩家收集的欲望也小了不少。游戏流程很短，故事乏善可陈，可以无视。系统有一定深度，熟练之后方可制胜。如果不与人对战，本作的意义实在不大。

NDS■NBGI■スパロボ学园■策略角色扮演■2009年8月27日

七日死游戏 目



编辑评分

多边形 6

九兵卫 6

总分 19

纱迦

游戏设计成只能用左眼（左画面）来看到灵体，这个点子比较有新意，当只有左眼才能看到的怪物逼近之时的恐惧感很吓人。音效做得不错，画面也在可接受的范围内。游戏有一定的解谜要素，但是动作部分几乎只有移动，所以玩法非常欠缺。另外操作也有些问题，经常出现不小心打开门的情况。

NDS■Square Enix■ナナシ ノ ゲエム目■动作冒险■2009年8月27日

享“瘦”轻薄PS3

——超薄PS3全接触

文 白夜（levelup.cn） 特别感谢 六段音速（levelup.cn） 美编 木仙

印象中索尼总是很擅长于给电子产品“瘦身”，从 Walkman、CD 机到 PS 系游戏主机。其实从 PS3 出现的那一刻开始，我们就知道超薄 PS3 的登场是迟早的事情。可能是迫于目前在次世代竞争中落后的压力，超薄 PS3 “亮相”的时间要比大多数人预料得早，但同时这个举动也会比之前 PS 和 PS2 的超薄化更具有战略意义，更低的价格、小型化的机身以及更大的硬盘等改变都可以对那些还处于“观望”状态的玩家起到一定的推动作用。

随着科技发展以及主机的更新换代，如今的游戏主机内部构造也越来越复杂，将主机的体积减小应该说越来越困难，可能很多玩家会产生“超薄化是否会对主机某些性能产生影响”的疑问。鉴于这次超薄 PS3 全球发售第一站是香港的便利条件，笔者也在发售当天就接触到了超薄 PS3 的实机，到底新型号和老型号的 PS3 相比有什么变化呢？接下来为您揭晓。

Check point 外型大小以及重量

超薄版 PS3 首先最直观的改变便是主机的大小，既然号称“超薄”，首先在厚度上自然要比老型号的 PS3 薄上不少。从官方给出的数据来看，超薄版的厚度为 65mm，比起初代和二代的老型号 PS3 的 98mm 要薄了 33mm，相当于三、四本 UCG 摞在一起的高度。在长宽方面，超薄版的主机尺寸为 290mm × 290mm，是一个正方形。对比老型号 PS3 主机的 325mm × 274mm，在长度方面有不小的降低，但宽度方面则增加了 16mm。根据这个数据计算，把 PS3 看成一个长方体的话，超薄版 PS3 的体积要比老型号的 PS3 小将近三分之一。


■从左到右依次为超薄、二代以及初代PS3主机，可以明显看出厚度和高度上的变化。


■横放时的厚度（高度）对比，从98mm到65mm的超薄化改变一目了然。


■长宽比较，宽度方面是超薄PS3惟一大于老型号PS3的地方。



■新型号主机的包装箱也比之前厚版主机的要小不少。

重量方面，新型号超薄版 PS3 的重量为 3.2kg，对比二代厚版 PS3（4.4kg）要轻 1.2kg，而相比初代厚版 PS3 主机的 5kg 则要轻三分之一。根据笔者找了几个朋友亲身体验，初代和二代的 PS3 主机即使是一个成年男性双手拿也会感觉到比较重且时刻有拿不住掉下来的危险，而超薄版 PS3 基本可以做到单手就可以拿来拿去。此外，就笔者个人的购买经验，去游戏店购买老型号 PS3 主机的话，基本是无法抱着主机再乘地铁、公车等公共交通工具回家的，因为实在是太沉了……但超薄 PS3 我看就可以省去叫出租车的费用了，并且如果赶上出差或者探亲的话，超薄版 PS3 在携带方面要比老型号主机方便不少。

项目	超薄版	第二代厚版	初代厚版
尺寸规格	290×290×65 mm	325×274×98 mm	325×274×98 mm
重量	3.2kg	4.4kg	5kg

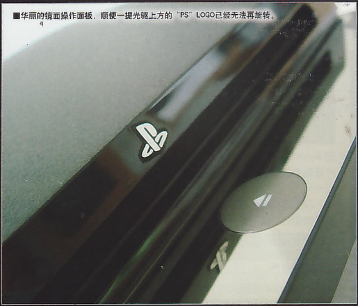


■除去表面材质的改变，PS3的LOGO也换成了全新的。

Check point 外观细节

首先从主要材料上看，超薄版的 PS3 在正面采用了哑黑色的磨砂防滑涂层，上面都是颗粒状的纹理，类似于 PS2 主机表面的材质，相比老型号的 PS3 没有了那钢琴漆如同镜面一般的感觉，超薄版主机给人一种很强烈的“塑料感”。虽然可能少了一些华丽的感觉，但这样也避免了玩家在触摸主机表面时非常容易留下指纹和污渍的烦恼，可谓有得有失。此外，新型号主机的这种改变相信也是生产成本降低以及售价降低的重要原因之一。

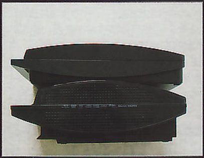
超薄 PS3 的光驱和主机操作面板部分相比原来的老型号厚版主机也有很大的变化。操作面板部分采用了光滑镜面材质，完全可以当作镜子来照，这部分总算给超薄版在华丽度上找回了一些面子。除此之外操作面板部分最大的改变就是出仓键和开关键了，相对于老型号厚版 PS3 的触摸传感器式出仓键和开关键，超薄版的全部换成了实体按键，虽然感觉没有以前的高级，但也避免了清洁机器时不小心一碰就把主机开启的状况发生。在出仓键和开关键的上方都内藏了指示灯，不通电的时候完全看不到。


■华丽的镜面操作面板，顺便一提光驱上方的"PS" LOGO已经无法再旋转。


■通电并开启主机后开关键上方亮起绿色指示灯，而如果有光盘在光驱内，出仓键上方则亮起蓝色指示灯。此外，可以注意到按键上的图案也随着主机通电亮了起来，非常漂亮。

超薄化之后的 PS 系主机一直为玩家担心的就是散热问题，从外型看，超薄 PS3 的顶部并没有像老型号的 PS3 一样设置散热孔，最明显的散热孔全部分布在主机的背面，此外将主机翻过来的话，可以看到底面围绕着主机还有一圈散热孔，而实际上超薄版主机的功耗和发热量要比老型号 PS3 小（这点稍后会详细说明），这些散热孔配备上直径约有 10cm 的风扇和散热片，超薄版 PS3 的散热看来不成问题。

▶超薄PS3的散热孔配置，此外可以注意到新型号的PS3取消了电源总开关，而且电源接入口也从3pin变为了2pin，这是因为新型号的主机在电源方面也进行了"超薄化"处理，这才能保证在主机超薄化之后电源依旧可以内置。







超薄 PS3 主机前端的 USB 接口和二代厚版主机的一样为两个，初代主机所搭载的各种读卡器同样没有出现在新型号主机上。新型号主机的硬盘位置较之前的旧型号主机也有所变化，拆卸口也放在了主机的前端。





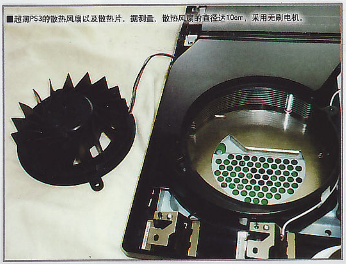
◀▲主机前端印上了SONY的LOGO，而在各种标准支持图标后面藏着的就是东芝生产的120GB 2.5英寸SATA硬盘（5400转）。

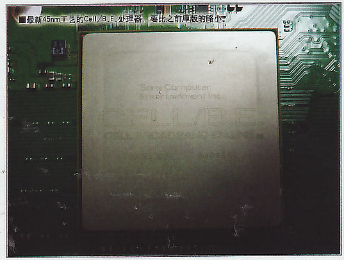
散热与功耗

之前已经在介绍外观的部分提到了超薄PS3的散热问题，这可能是老型号的PS3主机一直为人诟病的缺点之一，所以对玩家来讲超薄PS3的散热是最被关心的要点之一。前面已经介绍过超薄主机的散热孔可以说已经非常多了，接下来则谈一谈其他与主机热量有关的话题。

散热片和风扇，降低主机运行温度的另一个重要因素，虽然较之前的老型号主机在规格上有所缩小，不过大致也是配合主机按比例整体缩小，而实际上风扇和散热片依旧会占主机一半大小左右，对于热量的驱散的性能可以说是非常的强力。

另外，超薄PS3的Cell/B.E.处理器已经由之前的二代厚版PS3的65nm制程（初代为90nm）改为了45nm制程，这再一次大大降低了芯片在运作时的功耗和散发的热量（同时这也是主机成本降低的最大原因之一）。


■超薄PS3的散热风扇以及散热片，据测量，散热风扇的直径达10cm，采用无刷电机。



■最新45nm工艺的Cell/B.E.处理器，要比之前厚版的略小。

以上几点综合在一起，可以说玩家已经不必再为PS3的散热问题而过多地担心。以下是一组测量数据：

项目	超薄版PS3	初代厚版PS3（60GB）
播放DVD	42℃	45℃
播放BD	38.5℃	47℃

*以上为在室内温度大约24度的情况下，在打开主机进行各项目操作后5分钟从各个散热孔测量的温度，取最大值，仅供参考。

功耗方面，之前已经提到，新的45nm制程CELL处理器以及更小的风扇均可以一定程度上减少新型号PS3主机的功耗，对于这点，同样为您带来一组测量数据供您参考：

项目	超薄版PS3	二代厚版PS3（40GB）	初代厚版PS3（60GB）
XMB界面时	76W	106～110W	140～154W
播放BD时	83W	118～119W	168～169W

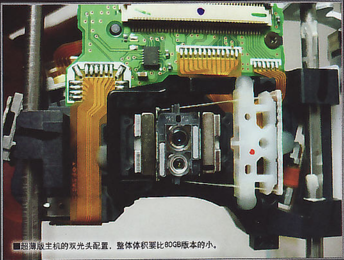
从参考数据来看，超薄版PS3主机的功耗基本已经达到了初代厚版主机的一半，相比二代厚版主机也有大幅度的下降。这意味着超薄PS3将为您节省不少电费（笑）。而既然说到了散热和功耗，这里顺便就提一下运行噪音。由于主机运行时的散热减少，所以风扇不必像之前旧型号主机那样疯狂旋转，所以一般情况下超薄PS3的运行噪音基本可以忽略不计。笔者找来初代和二代旧型号PS3主机进行对比，在刚开机时就可以明显感觉到超薄PS3的运行声音要小很多。据国外专业人士用噪音测量仪器进行测量，在播放BD的状态下，超薄PS3的运行声音要比旧型号的PS3主机低6～10分贝左右，而捂住主机后部主散热孔一会儿之后，风扇运行转速上升到最大等级，此时的超薄PS3运行噪音和之前的旧型号主机相当。

读盘能力

光头可以说一直是PS系列主机的“软肋”，PS时代有光头下陷问题，PS2时代有不读盘问题（当然这点和普遍使用劣质的D版光盘有一定关系），到了PS3时代更是闹出了“锁光头”事件，搞得玩家人心惶惶（关于PS3的“锁光头”的问题请参看笔者曾经于UCG总第195期撰写的《关注你我的光头》）。所以除去散热之外，光头则成为了玩家们关注超薄PS3的另一焦点。

首先说“锁光头”的问题，其实所谓的锁光头就是在光头以大功率读盘时有可能造成的蓝光激光二极管烧毁或发生其他问题，这个现象在老型号的PS3主机上发生率比较高，这主要是因为在PS3初期的时候，蓝光技术并不是十分成熟，量产出的蓝光激光二极管产品良品率较低所导致的。随着技术的成熟，目前的蓝光部件的良品率已经大大提高了，所以民间流传的“锁光头”事件也越来越少，对于超薄PS3的光头，玩家们大可以放心，当然在使用过程中如果发生读盘死机，还请与厚版PS3一样避免错误操作（同样参看195期《关注你我的光头》，或登陆网址http://bbs.levelup.cn/showtopic-586225.aspx查看）。

另外，超薄PS3同样和二代的厚版PS3主机（80GB）采用了双光头配置，分开DVD和BD，这样玩家在进行DVD和CD的播放时也会一定程度地减少对BD部件的损耗，延长光头的使用寿命。


■超薄版主机的双光头配置，整体体积要比80GB版本的小。

此外，在读盘能力方面，经过笔者实际测试，启动游戏和游戏中的LOADING两个主要项目中（以《使命召唤5 世界战火》和《最终幻想XIII》体验版测试），超薄版PS3和老型号厚版PS3的读取时间基本相同，而在启动蓝光影碟方面（以《最终幻想VII 再临之子 完全版》测试），超薄版主机则要相对慢一些。综合来说，在读盘能力方面，新旧型号的主机没有什么大的区别。一组参考数据：

项目	超薄型PS3	初代厚版PS3（60GB）
启动游戏	11秒	11.75秒
游戏中同一段LOADING	9秒	9.16秒
启动蓝光影碟	23.45秒	16.75秒

另根据国外玩家测试，超薄版主机在游戏数据安装方面要比厚版主机快，以安装数据时间颇长的《鬼泣4》为例，超薄版的安装所需时间要比厚版的快上大概3分钟。此外测试的《刺客 信条》也是超薄PS3版安装速度获胜，不过这也许和硬盘的性能等因素有关，不只涉及光驱读盘性能，提出来仅供玩家参考。

Check point 新功能

从官方给出的数据我们看到，超薄PS3在音频输出方面相比所有旧型号的厚版PS3增加了Dolby TrueHD和DTS-HD Master Audio的Bit stream源码输出，这可以说是超薄PS3真正的"独占"功能。在这之前老型号的PS3虽然能够支持Dolby TrueHD和DTS-HD MasterAudio，但实际上都是通过内部解码后转换为LPCM 5.1或LPCM 7.1输出的。如此一来，超薄PS3在播放蓝光电影方面的机能可以说初步达到了完美，玩家可以真正地享受到次世代高清电影的影音效果，这是旧型号的PS3今后都无法做到的事情。当然，玩家要享受这些首先需要HDMI功放等比较"奢侈"的设备。

除去这项新功能之外，超薄PS3的"独占"功能还有一项HDMI-CEC功能，即是利用HDMI 1.3a的互联能力来和索尼的BRAVIA电视产生联动，实现用电视遥控器操作PS3的XMB界面以及电源联动功能。



■可以看到在设置HDMI音频输出时多出的Dolby TrueHD和DTS-HD MasterAudio选项。



Check point 遗憾

如果说对于超薄PS3有什么不满的地方，首先就是它依旧无法向下兼容PS2游戏。当然，我们仍然有理由相信这个功能可以通过系统固件的升级来解决，不过因为目前PS2还并没有退出市场，索尼方面也表示目前无法让这个功能复活。

除此之外，另外一个比较让人失望的地方就是超薄型号的PS3将无法再安装新的系统，比如linux等，这无疑使PS3的功能延展性得到了限制，不过对于大部分玩家来说，PS3的主要功能还是用来玩游戏和看蓝光电影，这部分功能的"阉割"应该对绝大部分玩家来说没有很大的影响。



◀说到遗憾，超薄PS3由于在外型上的缩小导致竖放并不稳定，玩家需要另花大概140多元RMB去买一个支架才可以让其稳定地竖放。

结束语

如何？经过笔者以上对超薄PS3的介绍和实际使用感受，不知道各位读者朋友对这台新型号的PS3主机是否有了更深入的了解。综合来看，既然作为新型号，超薄PS3相对于厚版在各个方面还都是有一定程度地进化的，鉴于从本月开始，《薄暮传说》、《忍者龙剑传Σ2》、《未知海域2 横行贼道》以及《铁拳6》等大作将会陆续袭来，再加上超薄PS3相对于之前厚版主机的低廉售价，之前一直处于"观望期"的朋友们可以考虑出手了。

特稿 FEATURED ARTICAL

10月13日我们将迎来PS3年度大作《未知海域2 纵横贼道》的中英文合版。由于游戏在E3拥有极其出色的表现，所以这款作品受到了越来越多玩家的关注。前不久顽皮狗总裁Christophe Balestra对媒体表示："我们的工作就是让PS3闪耀"。这样高调的措辞更加勾起了玩家们对顽皮狗的浓厚兴趣。这次我们就带领各位读者走进顽皮狗，同时也揭开更多关于《未知海域2 纵横贼道》的开发内幕。

编译 多边形　美编 木仙



有一种冒险名叫德雷克！

——《未知海域2 纵横贼道》开发手记

关于顽皮狗的十件事



■吸取前作的经验，游戏在与敌人近身肉搏战斗的表现同样得到了提升。

顽皮狗(Naughty Dog)原本是一家高产的工作室，还记得从1996年开始到1999年每年一作的"《古惑狼》系列"吗？还有从2003年开始到2005年每年一作的"《杰克与达斯特》系列"吗？但是，进入PS3时代以来，自从《未知海域 德雷克的宝藏》之后，这家工作室的节奏突然放慢了，难道顽皮狗要开始走"慢工出细活"的路线了么？今天，我们就在顽皮狗的游戏社区经理(Community Manager)阿恩·梅尔(Arne Meyer)的带领下，走入顽皮狗工作室的内部，来探寻一下《未知海域2 纵横贼道》的开发状况，看能否有一些独家内幕被挖掘出来。不过，在这之前，我们先让大家知道十个小秘密。(括号里是小编的注解)

1. 在开放服务器的三周时间里，有超过12万名玩家参与了《未知海域2 纵横贼道》的多人游戏BETA测试，这些玩家来自地球上的135个不同国家。(这其中也有UCG的小编和LU的网友们，嘿嘿)

2. 在这三周时间里，《未知海域2 纵横贼道》多人游戏BETA测试的总游戏时间已经超过了40300个小时。(三周的时间总长度为504小时，这意味着平均每天要进行约205小时的游戏时间)

3. 在前作中，游戏光盘上存储的单独场景文件有104个，而在本作中这个数字超过了400个。(这个数字说明本作的场景将是前作的四倍以上！)

4. 开发小组花了超过30天的时间完成了所有的动态捕捉以及相关的工作，所以在游戏里有超过90分钟的过场动画等待大家来欣赏——别忘了还有不计其数的游戏中实时的即时演算过场。(其实我想说的是……再好看的过场动画也免不了被跳过的命运……)

5. 开发小组现在平均每天需要备份的资料就超过1TB，这还只是本作新增的部分。(还好现在储存设备已经是白菜价了……)



■堆积如山的硬盘见证了一款大作的锻造史。

6. 开发小组在开发本作的两年时间里，一共喝下了超过3万罐汽水，外加一瓶波旁威士忌酒。(平均每天喝40罐以上……这帮家伙真能喝……)

7. 工作室里有超过100名顽皮狗一样的勤勤恳恳忠厚老实的开发人员，他们分别来自16个不同的国家，每天用超过10种不同的语言在交谈。(我想他们最忙的人也许是语言翻译……)

8. 开发小组曾搬过两次家：首先是从Insomniac(代表作：《瑞奇与叮当》系列、《抵抗》系列)工作室附近的环球影城工作室搬到了一处能直接看到圣塔莫尼卡露天商贸的办公室，然后就搬到了现在


■这就是现在顽皮狗的所在地，给人一种宁静、舒适的感觉。

的办公室——这里以前是索尼BMG的办公室。(作为索尼坚定的第二方，一定要跟随索尼的脚步来搬家，嗯嗯)

9. 开发小组里目前仍有数名“顽皮狗”的元老级员工，他们在14年前曾开发了一款名叫《古惑狼》的游戏，那是整个系列的开山之作。(欧美很多公司对任职10年以上的员工都会有特殊的奖励，不知道这些‘顽皮狗’的元老们是不是会获得一条真正的顽皮狗)

10. 开发小组从一开始就会在办公室养至少一条真正的“顽皮狗”来作为吉祥物，目前在办公室里“服役”的是一条叫Pogo的法国斗牛犬和一条叫Trumpet的卷毛比熊犬。(还好他们叫“顽皮狗”，如果叫“顽皮龙”或者“顽皮熊”那就……)


■特别是黑乎乎的Pogo，几乎每篇顽皮狗相关文章都会有它的出现。



▼前作与本作的一串对比画面，你会发现就现在来看，前作的画面依然觉得很棒。

内森·德雷克



求职目标

专业财宝猎人，希望能通过揭开历史遗留谜团来累积财富并促进个人进步。

专业成就

目前正在领导神秘国度香巴拉的冒险工作

× 被神秘商人雇用找回中国元朝的豪古油灯
× 初期冒险最终发现了马可波罗失落的船队——1292年他从中国回国途中神秘失踪的13条船只
× 目前正沿着马可波罗的足迹返回香巴拉，为了找回如意——佛教传说中可以实现愿望的宝物
× 负责翻译、与当地人沟通、文物回收、解决争端

领导了夺回传说中黄金国秘宝的冒险

× 找到了16世纪传奇冒险家弗朗西斯·德雷克的棺木
× 多次逃出死神的魔掌
× 从神秘古代疾病手中拯救了世界

供职简历

2009年至今	自雇，专业财宝猎人	全球各地——希腊、土耳其、婆罗洲等
2007年—2009年	业主，合伙人	苏利的酒吧
2004年—2007年	自雇，财宝猎人	巴拿马，秘鲁和中太平洋
2007年之前	专业寻宝者 (偶尔被捕，若需要可提供细节)	多处不同地点

专业技能

● 擅长运用各种枪械，尤其对FAL和M32榴弹枪能熟练使用
● 游历全球，熟练掌握在各种地理地貌下的生存技能，从热带雨林到雪山地区都如履平地
● 自由攀爬与下坡技能
● SCUBA认证，经历过海难生存与海底宝藏回收
● 轻易识别并跨越障碍的能力
● 熟练掌握多门语言，包括：中世纪拉丁语、16世纪西班牙语、早期现代英语和一些印尼语等多个语种
● 高超的谈判技巧，善于解决冲突与争端
● 遇事沉着冷静，能在压力下保持镇静
● 出色的解决问题能力
● 善于独立工作，但熟知团队的益处，并能与小型团队共事
● 乐观，上进，适应力强

个人兴趣

● 历史研究、识别失传语言文字、酷爱枪械、攀岩、多种战略战术、环游世界

推荐人

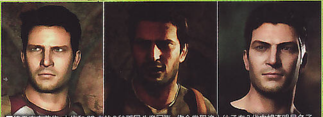
维克多·苏利·苏利文	合伙人
哈利·弗莱宸	商业伙伴
克洛伊·弗雷泽	商业伙伴
艾伦娜·费舍尔	记者

走访顽皮狗

当你看到整整一玻璃柜的古惑狼玩具的时候，你只有可能在两个地方：要么是在一个古惑狼粉丝的家里，要么就是在顽皮狗。是的，我们来到了顽皮狗，与这家工作室的副总裁伊万·威尔斯(Evan Wells)以及创意总监艾米·亨尼(Amy Hennig)进行了深入的交谈，并顺便玩了把夺金模式(Gold Rush)，当然也拍了不少照片。首先为大家送上一叠照片吧，让我们从刚才提到了一玻璃柜的古惑狼开始。



▶顽皮狗副总裁伊万·威尔斯。他在2009年E3上亲自演示了一段《未知海域2》长达6分钟的惊心动魄的战斗。


■德雷克在前作、本作和CG中的3种不同头像写真，你会发现这小伙子在2代中胡渣明显多了。



很多游戏工作室都有自己产品的收藏专柜，而顽皮狗收藏的也不仅仅是游戏。顺便说一句，另一个像这样有很多玩具、杂志和奖杯收藏的应该是暴雪公司了。







有两个办法知道顽皮狗已经进入冲刺阶段：第一，质检部门一团糟，散落在各处都有忘记收拾的空饮料瓶。伊万 · 威尔斯对照片中的状况深表歉意，其实想想咱自己的办公室……他真没什么需要表示歉意的……

注意！这是独占屏射！如果你把“动画师正在调整内森 · 德雷克嘴形”的工作过程当作游戏过程屏射的话……



另一个办法是在男用洗漱间里的某个角落堆满了洗发露和沐浴露，这些东西可以帮助那些一连加班一周而没法回家的人稍微收拾一下自己。

最后，在威尔斯办公室的外面，我们看到了一张《杰克》（Jak，一款当年由顽皮狗打造的PS2 原创作品）运动线路的原设计图。好好看看吧，刚入行的设计师们，都给我学着点！



这个图腾似的玩意儿守卫着艺术区的入口，本来还有一个和一代中出现的恐怖玩意儿差不多的东西，不过由于我们真的被吓到了，所以没拍下照片……



又是一张独占屏射！哦……不对，这只是原画墙的一角，你可以清晰地看到身穿冬装的内森 · 德雷克。

领着我们逛完了整个工作室，阿恩 · 梅尔为我们演示了一段在别处绝对看不到的故事模式的游戏内容。由于我们无法录制任何视频，所以我只好用文字为大家总结一下我所看到的东西：

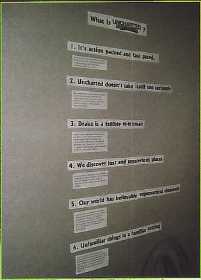
1. 前作中战斗与解谜的比例大约是七三开，我们觉得续作会保持这个比例，不过威尔斯说六四开或许比较恰当。并且这个比例并不是固定的，根据玩家不同的游戏进程，这个比例甚至可能变成五五开，威尔斯说这是因为本作打破了“探索→战斗→探索”的冒险游戏公式。

2. 有个“七成可靠”的消息可以告诉大家，威尔斯说“在75% 的游戏时间里，内森会有人陪伴着他”，这意味着我们有足够的时间进行合作游戏。亨尼开玩笑说内森一定得有个同伴才不会显得疯疯癫癫，因为在前作中他经常在途中自言自语。

3. 顽皮狗从前作的最终 BOSS 战中汲取了一些经验，所以不要指望有 QTE 的战斗出现在游戏中（顽皮狗把这个叫做“巅峰时刻”），大多数情况下你得靠着自己的战斗技巧来与地方周旋，不会有什么提示你按圈或者按叉的 QTE 了——不过游戏中还是会有巅峰时刻出现的，威尔斯提到了“直升机战”和“坦克战”。

4. 当问到威尔斯关于“游戏中是否会有载具出现”的时候，威尔斯告诉我们，“游戏中没有任何给德雷克驾驶的载具，当有任何乘坐载具作战的时候，都不会是德雷克来驾驶。”所以如果你还期待着“德雷克开车 + 艾伦娜开枪”这种桥段的话，恐怕你要失望了。

▶最后，再奉上一张独家照片。墙上的字是关于前作的总纲，一旦有开发人员产生“我们到底在开发什么”的疑问时，这玩意儿就起作用了——并且这面墙对二代也同样有效。（墙上的文字是：什么是《未知海域 德雷克的宝藏》？ 1. 这是一个快节奏的动作游戏；2. 游戏不要太严肃；3. 德雷克和普通人一样也会犯错；4. 我们将探索世界失落的神秘地点；5. 我们的世界中存在着可信的超自然现象；6. 用熟悉的设定来创造不熟悉的新玩意儿。



最后要提到的是，我没有看到 Pogo 和 Trumpet，所以我没法告诉你哪条小狗狗更可爱。并且我们还在办公室中发现了专门为做瑜伽设计的房间，可惜没有人在这个时候做瑜伽，所以照片欠奉。

我们会让游戏成为独一无二的!

——《未知海域 2 纵横贼道》开发深入访谈



■顽皮狗创意总监艾米·亨尼

顽皮狗正在开足马力开发《未知海域 2 纵横贼道》,"上周日是我自去年圣诞节以来第一次休息。"创意总监艾米·亨尼告诉我们。她说这话一点都不夸张,我们昨天在工作室闲逛的时候,在副总裁伊万·威尔斯的桌上发现了本不该出现在行政高层办公桌上的能量功能饮料,可见游戏的开发与调试工作已经搞得他精疲力尽了。所以我们今天能对他们二位进行专访已经是一件不容易的事情了。(以下回答中,EW 代表伊万·威尔斯,AH 代表艾米·亨尼)

问:我很难形容德雷克是个什么样的人,因为我最初玩游戏的时候觉得他会是个"万人迷",但当我通关的时候我发现他已经杀了 400 多人,俨然一个冷血动物……你们能帮我们描述一下德雷克这个人吗?

AH:事实上,这也是我们感到左右为难的地方。随着游戏技术的发展,游戏角色的渲染——我不仅仅说的是表层意义上的渲染,例如图像渲染等——越来越丰满,人物的性格、行为举止、个人的举动等方面都需要有所展现。任何事情都需要多样化,你不可能把一个游戏角色简单化。

和电影不一样的是,电影的进程是固定的,你所需要做的只是欣赏。但是在游戏中,这个进程是互动的,所以在冒险游戏的设定中,主角是需要一些打斗和射击的,不过这些操作都是由你来完成,这也是你在游戏中获得代入感——也就是所谓你和角色融为一体的感觉。所以你刚才说的杀人之类的,某种程度上是你自己的选择。

所以说你这个问题我没法直接回答,你既想要在游戏中体验到如电影般精彩的故事,又要体验到无与伦比的有趣的互动要素,那么你所操作的人物或许在你看来的确是有点人格分裂,但别忘了游戏中你和他的关系是密不可分的。而且最重要的是,如果我们真的把游戏按照电影的节奏来安排,你一个小时里可能只遇到两三个敌人,你会满意吗?

问:那好吧,我问个简单一点的问题。关于本作这种"现代气息的寻宝冒险游戏"的创意是来自哪里?是来自电影吗?

AH:我们参考了很多东西,比如在前作中我们就"重组"了很多电影的桥段,而且我们还看了不少漫画,例如《丁丁历险记》,然后有一些著名的电影,比如《国家宝藏》还有《达芬奇密码》。我们不断地反复阅读它们,然后从中挑选出我们所需要的精华部分。



■不但画面养眼,而且还有着极富动态的背景。这段在货运火车上的战斗肯定酷毕了。

另外对人物设计方面,我们参考了电影中常见的"平民英雄"这个概念,这种人在电影中非常普遍,但是在游戏中绝对是凤毛麟角。德雷克一看就不是训练有素的士兵,而他的打斗技能还是来自于当年做街头小混混打架斗殴的一点经验。实现这些在技术上给我们带来了很多难题,例如德雷克的"掩护"动作,我们做了 100 ~ 200 个动作样式,例如身体位置的高低,脚部的倾斜等等,这些都由我们自己开发的系统所实现的。

EW:我们光是为德雷克的跑步姿势就花了很大功夫,在游戏中你会看到德雷克不间断跑动 60 秒却没有任何一个重复的动作。另外我们这次设计了很多德雷克摔倒的动作,在游戏过程中也会有数不清的摔倒动作,就看玩家在游戏的时候有没有留意了。

问:能透露一下这次游戏中,德雷克都会去到哪些地方吗?

EW:一开始是在土耳其,然后会去婆罗洲,然后是尼泊尔的一些城市,还有我们之前说过的西藏,包括喜马拉雅山等等,当然游戏中你还会看到更多地方。

AH:这次有所不同的是,旅途的过程是"可操作"的。我的意思是,以前要转换游戏场景的时候,一般都是放一段过场动画来交代一下,而这次——比如说当你从尼泊尔前往西藏的时候——整个过程将会让你一路"玩"到西藏,我们会有一些可操作的关卡来交代旅程。

EW:我举个例子。比如在某关中,我们会把德雷克放到火车上,让他坐火车去下一个游戏场景,但是这个过程不会让你闲着,你可能会引发一场战斗。在以往其他类似游戏的类似场景中,这个火车基本是固定的,只是窗外的场景有所变化。我们不想这样,我们会做出更真实的场景,火车的线路不是固定的,有可能上坡下坡甚至有可能翻车也说不定。

问:在之前公布的影像中,我们看到角色之间因为不同的意识形态而产生了冲突,游戏里有需要德雷克做抉择的场面吗?或者说玩家需要做出什么选择之类的?

AH:总的来说,会有。不过本作不是那种开放式的设计,仍然是以线性叙述故事,但是在一定范畴里可以让玩家决定怎么行动。我们希望留给玩家一些自由度,通过不同的方式给大家展现德雷克的个性,然后在一定范围里让玩家做一些选择,不过本作不会是那种基于选择才能进行的游戏。

问:所以不会出现类似"按方块跟着艾伦娜走,按圆圈跟着克洛伊走"的情况出现?

AH:我们压根就没考虑过这种情况,我们要做的



■德雷克是位冒险家,有时候简直是个亡命徒,这种惊心动魄的场面在游戏中不在少数。

东西比这可有层次多了。我们的选择不是那种"非是即否"的选择，因为我们设计的每个角色都有自己的个性，他们之间可能会互相影响。我不希望玩家像看电影那样等待故事的发展，而是希望这个发展由玩家的真实情感来推动。例如游戏里有位同伴受伤了，玩家不会放弃他，因为我们没有给出放弃的选项，而这个伤者也许会起到某种关键作用，但是游戏里你的同伴却觉得你的做法是错误的，因为带着伤者有可能会对游戏进程产生影响，而这种冲突和矛盾也许会困扰着玩家。

问：我很喜欢前作的艾迪，听到他用印尼话对德雷克大吼大叫很好玩。本作中会有其他语言出现吗？

AH：大家一定会感到惊喜，我们有土耳其语、藏语、尼泊尔语……我们有大段大段用非英语表现的对白。比如我们有一名重要角色叫天正（Tenzen），你会在西藏的时候遇到他，然后他将成为你的同伴。有趣的是天正不会说英语，而德雷克显然也不会说藏语，他们的对白就这样硬生生地开始了，我们没有为天正准备字幕，所以玩家会和德雷克一样感觉到"这家伙说什么呢？"我不能透露更多的细节了，总之游戏中会有类似有趣的场景等待着玩家。

问：嗯，我们有天正，还有之前看到的克洛伊和艾伦娜……你能透露一下本作中会有多少同伴吗？

EW：呃……至少4个吧……

AH：（扳起指头数了数）……至少6个。

EW：6个？我漏了谁？

AH：我不能说……提示：5个半，怎么样？

EW：哦！我想起来了！

AH：游戏里有一些很多同伴同时出现的场景，例如克洛伊和艾伦娜同时出现，你会有很多同伴，差不多是6个吧。我们制作游戏的时候希望给大家带来一种观赏一部精彩的冒险电影的感觉，所以我们尽可能将角色制作得栩栩如生，她们像真人一样真实地呼吸着、恐惧着，真实到可以被伤害，这将超越以往概念中的游戏人物。

问：有没有不适合角色而被删除的内容呢？

AH：有些不太合适的装备，被删除了。

EW：我们删除了一些过于科幻或者过于007风格的东西，这些东西可能你只有在间谍电影里才会看到。我们一直尝试把本作保持在"动作冒险游戏"的范围里，所有的开发人员都明白这一点，不过还是会有一小部分例外。

AH：有一些东西我们会觉得和角色不是很搭配，



■游戏对雪景的表现同样令人期待，在这里玩家将完成一个庞大的迷题。

比如说那种一枪干掉所有人的武器，我们是不会让它出现的。我们很容易做到场景里血肉横飞，但是我们还是尽量把暴力放在一个适度的水平上，让这种暴力有一种"卡通浪漫"的风格，我的意思是一种适度夸张的表现手法。

问：我们看到《战争机器2》把一些删除场景做成了下载内容，你们会这样干吗？

AH：我们基本上没有删除的场景……我们只有一些相同场景的不同修改版本，不过我们应该会放到光盘中。我的意思是我们有很多额外的东西，比如有趣的花絮什么的，只要能放入光盘里……如果还有容量的话。

EW：我们已经把一张蓝光光盘快塞满了……我们应该会为多人模式准备一些下载内容，不过现在还没有最后决定。

问：还没有决定？游戏都快卖了吧……

EW：我们都比较喜欢在最后一刻再做决定，那些额外的内容和可以解锁的内容基本都是在快收尾的时候决定的，因为那个时候设计师们开始有点闲工夫了，所以他们可以稍微争论一些对资源的取舍问题……我们计划中的内容已经大大超过前作了，所以只能等待光盘容量来决定内容，因为我们首先要保证游戏主体，如果实在空间不够的话，对于附加内容我们只能牺牲一点了。

问：你们有在制作试玩版吗？

EW：我们在9月15日会有一个多人游戏的DEMO，这是给GameStop的预约特典，不过在发售日10月13日的前两个星期，这个DEMO会完全开放。

问：没有单人模式的试玩版？

EW：嗯……基本上应该是不会有了……

AH：单人模式的DEMO很难的，因为玩家对游戏的评价可能会取决于你的DEMO来自于游戏的哪一个片段，而且我觉得多人游戏DEMO就能很好地让玩家来体验游戏，如果你喜欢这个DEMO，你自然也会喜欢单人游戏。

EW：把一个15小时的游戏压缩成一个15分钟的DEMO太困难了，我的意思是，在故事模式的开头会有几个小时的时间让玩家来熟悉游戏，但是在DEMO中你得把玩家突然扔进游戏，我觉得这个效果会适得其反……

问：但是突然把玩家扔到多人游戏里也是很恐怖的……

EW：我想玩家的期待可能会有所不同吧。在故事模式里，你既可以体验冒险，又会观赏故事剧情，而只是一段DEMO显然无法让大家体会到这些东西。本作绝对是一个大作，相比之下前作就像小孩子的打打闹闹，我们会有严重加长的故事模式，别忘了光是过场就有90分钟，前作只有50分钟。

AH：之前我们开放的多人游戏BETA测试中，我们已经获得了不少玩家的反馈。根据我们以前的经验，会有一些玩家觉得"玩了一下DEMO觉得没啥感觉，但是买了游戏之后我发现这就是我想要的游戏"，你觉得一个15分钟的单人游戏DEMO会解决这个问题么？所以我宁愿大家先玩玩多人游戏，然后再考虑"让我们看看单人游戏会是什么样子"，我希望我们的玩家最后会觉得物超所值。我们真的是非常用心在制作游戏，你看我们累成这个样子就应该了解了。（笑）

▶本作非常强调多人协作，而战斗过程非常丰富。游戏中还将会设置专门为位玩家上线协同作战的关卡。





全文完

戦国無双3
SENGOKU MUSOU

文 纱迦　美编 anubis

战国无双3	Koei	动作
Wii 战国无双3		日版
预定2009年11月19日	1～2人	6800日元
对应周边未定		

不能让《战国 BASARA 3》独美——《战国无双 3》本周也公布了海量情报。和《战国 BASARA 3》不同的是，本作是 Wii 独占的。从发布会上宫本茂的捧场以及游戏加入的《谜之村雨城》模式来看，本作的独占至少在未来一年内应该是雷打不动的，这多少让期待高清画面的玩家有些失望。本周公布了一名新角色——北条氏康，在本期的《战国天下布武》栏目中有详细介绍。不过光荣说过本作的登场角色共有 35 名，而《战国无双 2 猛将传》共有 32 名角色，加上本作新增的黑田官兵卫、加藤清正、甲斐姬、北条氏康，已经有 36 人了。难道是要删掉某人吗？我们再次向官方确认了一下，这回官方的回答变成了："本作将有 35 名以上的角色登场！"OK，看来我们可以放心啦！



三种主要攻击方式

本作继承了 2 代的设定，角色的攻击方式主要分为通常攻击、蓄力攻击和特殊技这 3 种形式，想必大家已经很熟悉了。同样的，本作的角色也被分为了通常攻击型、蓄力攻击型、特殊技型这 3 大类型。

通常攻击型并不是就只能使用通常攻击，只是通常攻击的变化更多，像《战国无双 2 猛将传》里的通常攻击型能用 C9，也就是 9 次□后接△。



影技和皆传

影技是本作的新增系统。在画面左下方的人物头像左边，我们能够看到 5 个发光的圆球。这几个圆球被称为练技槽，蓄满一条槽即可发动一次影技。影技的作用是取消一般攻击，之后又能接通常攻击，由此可以形成华丽的连续技，让敌人无法还手。

而在 5 个练技槽全满的情况下发动无双奥义，就会变为无双奥义・皆传。本作依然保留了三段无双奥义的设定，而无双奥义・皆传是比三段无双奥义还要强大得多的究极必杀技，除了威力无边的攻击力之外，大魄力的特写画面也会让人大呼过瘾。





北条氏康【相模之狮】

后北条氏的第 3 代当主，人称相模之狮，是关东地区的霸主，历史上是一位文武全才。游戏中的北条氏康以江湖浪子般的大叔造型登场，是个很讲究人情味的大名。他能够设身处地地为人民和士兵着想，虽然足智多谋但绝不会视人命如草芥。他与武田信玄、上杉谦信争斗多年，彼此之间生出了惺惺相惜的感情。

武器 机关杖

北条氏康的武器是隐藏了无数机关的手杖，杖的前端可以发射子弹，杖身可以变型为长枪，此外还能变为槌子敲打敌人。他的特殊技则是投掷烟雾弹，在烟雾范围内的攻击必定附加属性效果。无双奥义・皆传则是朝前方扔出大量炸弹，以大爆炸来重创敌人。

检阅一下新角色的动作！

加藤清正

蓄力攻击型。武器是把长枪和镰融合在一起的片镰枪，攻击范围很大。特殊技是挥动片镰枪引起旋风，把身边的敌人统统吸引过来。蓄力之后还可以让此技的威力上升。



黑田官兵卫



特殊技型。手里拿着妖气球战斗，拥有各种欺骗型技巧。特殊技能够让妖气球的数量增加，分为吸收敌人的无双以及张开结界保护这两种效果。（如不出意外，下期为大家介绍他的生平。）

甲斐姬

通常攻击型。武器是伸缩自如有如鞭似的浪切（果然不出纱迦所料），属于速度型的角色。特殊技是从地面涌出水柱来攻击敌人。（喂喂喂，小姐你搞错了吧，历史上你是被水攻的啊！）

稻姬



武器 长弓

动作解析

特殊技型。本作稻姬的武器是两头开刃的长弓，既能射箭又能砍人。特殊技有两种，看起来都是同时射出很多箭的样子，可能在属性等方面有一些区别。其无双奥义·皆传和过去的C1类似，先往空中射箭，之后大量的箭落下来杀伤敌人，不过范围更广。

本多忠胜的女儿，勇敢而清纯的大和抚子。因为和真田幸村的哥哥定了婚，是真田幸村的嫂子，不过两人现在互为对手。看来本作会进一步强调这两位之间的叔嫂关系，当然各位不要想到别的方面去了。

德川家康

三河的大名。在长期的人质生涯中养成了坚忍的性格，过去和织田信长、丰臣秀吉有着不浅的渊源。在两人去世之后，抱着统一天下的信念率领着家臣们前进。

动作解析

通常攻击型。看起来似乎和前作没有什么区别，特殊技是向前方进行远距离炮击。无双奥义·皆传也是向前方进行炮击，只不过威力更大，范围更广，但是距离有所下降。

武器 枪大筒



制作者的话



鲤沼久史

1994年入社，现任光荣常务执行役员。曾是“《决战》系列”的主程序师，《战国无双》前两代的导演，以及《高达无双》的首席制作人。

加入影技的目的？

影技能够取消攻击从而轻松破坏敌人的防御，这样玩家就不用担心敌人会一味死防，也缓解了单调重复的感觉。有一定程度动作游戏游戏基础的人一直都希望本系列加入自由组合攻击方式的设定，影技的加入应该会满足他们的需要。

而在练技槽全满的情况下发动无双奥义会变成无双奥义·皆传。现在我们还在对皆传进行不断调整，目前它拥有夺走敌武将半条血的恐怖威力。华丽的演出画面也会让大家满意的。

听说3要加入道具系统？

是的，这只是本作的新系统之一。道具的种类非常多，如果只想轻松地打游戏看剧情，就可以带



石田三成

秀吉的忠实部下，被视为是秀吉的义子，后来就任西军的首领。足智多谋，更是因为"义"而吸引了不少人聚集在其身边。这回石田三成加了个狮子头，看起来更具日本战国时代的感觉。

武器 铁扇

动作解析

特殊技型。在《战国无双2》里石田三成相当不好用，埋设炸弹的特殊技非常废。这回石田三成依然保留了这个"绝技"，另外增加了使用风之结界的技巧，不知实力能否上升。他的无双奥义·皆传是让扇子在身边快速旋转，同时布下炸弹，最后在合扇的瞬间同时引爆。



上杉谦信

武器 七支刀

动作解析

通常攻击型。攻击力高，速度慢。特殊技依然是招牌式的毗沙门天背后灵，实力成倍增加。无双奥义·皆传是非常帅气的巨大剑气，向前方重重砸下，产生的冲击波具有非常远的攻击范围。

有着越后之龙之称的大名，是越后的领主。在军事方面有着过人的才能，被人们称为军神。本以为Gaket为他代言后会有些不同，不过目前看来似乎没什么变化，就是声优还未公布。



真田幸村

武器 十文字枪

被称为日本第一强兵的武士，出身于武田家的名门。为人慷慨重义，无论遇到什么困难都能贯彻自己的信念。与石田三成惺惺相惜而成为好友，一起加入了西军。

动作解析

蓄力攻击型。作为主人公式的存在，他的动作变化历来不大，只是更加飘逸潇洒。这回他的特殊技变成了向前方突击，且附加炎属性。蓄力之后可以让攻击力增加，样子也会有所区别。无双奥义·皆传是快速回转枪形成巨大的炎之龙卷风，攻击自身周围的所有敌人。

人称甲斐之虎的大名，是信浓的统治者。他在政治军事上都很有才能，天性豪爽，把上杉谦信、北条氏康视为好敌手，通过一次次大战建立起了亦敌亦友的深厚感情。



武田信玄

武器 军配

动作解析

特殊技是威力强大的无敌投技，此外还可以获得随机能力增加的效果。无双奥义·皆传是挥动军配在自身周围产生巨大的龙卷风，把身边的敌人全部一扫而光。

上回复体力的食物类道具。此外也有增加攻击力和移动速度这样的其他类型的道具。不过部分道具是作为隐藏要素存在的，要想取得的话要费一番工夫，选择合理的道具搭配会很有帮助。

关于新加入的角色

在选择3的剧情时，我们一致认为一定要有关东三国志，所以自然就要有北条氏康了。然后呢，比起他的儿子们来说，肯定是甲斐姬的加入更有魅力了。其实早在2代的时候，甲斐姬就已经是新角色的有力候补了，只是当时如果让她加入的话，还得为她设置相关的舞台，要加入的东西太多了。

在8月5日举行的游戏发布会上，已经可以提供黑田官兵卫的试玩了。他可以用特殊技释放妖气球，以蓄力技鬼之手把敌人抓到空中，大家可以从他那充满欺骗性的动作中找到很大乐趣。加藤清正则是关原若武者篇的主角之一。因为他留下了打虎的传说，所以在设计上特意在衣服上加了一些虎皮似的装饰。

最后，本作会收录更多的事件，敬请期待。

时代是关原！

戦国BASARA 3

《战国BASARA 3》官方故事设定

时代迈向一个重要关卡
过去的战国乱世已不复存在
本能寺之变中，织田信长被明智光秀杀害，织田军因此灭亡
取代以恐怖统一天下的织田信长的人
是统率丰臣军席卷整个日本的丰臣秀吉
丰臣秀吉凭借压倒性的力量瞬间统一了天下
他开始策划开拓新的战场，欲夺取整个世界
然而臣属于秀吉的德川家康却反对他的想法
经过激烈的战斗，家康终于打倒了秀吉
两个时代因此而终结，天下再次进入乱世
德川家康决心靠人的羁绊来统治乱世
而丰臣秀吉的部下石田三成满心都想着向家康复仇
两人之间的争斗波及到众多势力
引起了一场决定天下大势的最终战役！

文 纱迦 美编 木仙

战国BASARA 3		Capcom	动作
多机种	战国BASARA 3		日版
	预定2010年	游戏人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、Wii		

备受关注的《战国 BASARA 3》终于揭开了神秘面纱！在看过 Capcom 提供的资料过后，纱迦的感想就是："真不愧是 BASARA！历史什么的最讨厌了！"本作和前几作相比变化相当大！"时代是关原"的含义，可不仅仅只是增加了关原这个关卡，而是把整个游戏完全变成了关原时代！游戏对应机种为 PS3、Wii，这是个颇为少见的组合，目前官方还没有放出真正具有 PS3 实力的游戏画面，不过距离游戏发售还有相当长的时间，就让我们继续期待吧！

德川家康

东照权现



吾人乃德川家康！将凭羁绊之力统一天下！

声优：大川透

德川军和东军的总大将。自小牧长久手之战败给秀吉以来，就一直以丰臣军的身分忍耐着。后来终于向意图把战火烧向全世界的秀吉举起反旗。他决心要以羁绊的力量来平定乱世，并以此信念打倒了秀吉。如果为了天下太平而必须战斗，他宁愿舍弃武器，选择拳头这种让自己也受伤害的武器。即使年龄在增长，他那种无论是谁都会喜欢的友善以及宛如太阳般的开朗性格也不会发生变化。



固有技 天道突刺

用手臂扭转的力道，往正前方施放突刺攻击。完成蓄力时会变成两段突刺，还会发动风压把远处的敌人全部扫倒。



固有技 虎牙玄天

瞬间冲进敌人怀里，对着敌人的身体施以重击的招式。使用之后还可以通过追加指令来发动下桓拳来进行追击。



固有技 阳岩碎

将蓄力后的拳击全力砸向地面，令自身周围产生强大的冲击波。被冲击波命中的敌人会全部被华丽地打飞。



婆娑罗技

由充满羁绊的双拳施展的乱舞攻击，透过疯狂的乱击将敌人打上半空，再以突刺将其击飞。充分展现了为了天下太平而舍弃武器的家康的决心。



©CAPCOM CO.,LTD ALL RIGHTS RSERVED.

战场是PS3和Wii！



固有技 忏悔

以迅雷不及掩耳之势使出的斩击，会放出无数刀刃砍碎敌人。尽管不蓄力也能使用，但蓄力后威力会大大增加。



固有技 断罪

在使出拔刀术的同时翻身，并将前方的敌人捞到空中。在空中输入追加指令后，还可以对空中的敌人进行追击。



固有技 号哭

石田三成的特技是名为刹那的超高速移动技巧。号哭是一种在刹那中用刀刃横扫前方的帅气招式。



石田军和西军的总大将。自从受到丰臣秀吉的大力提拔之后，就一直把秀吉当成神来崇拜。在德川家康叛变并打倒秀吉之后，他的心智就完全被复仇的疯狂所支配。他对于他人会采取极具攻击性的态度端正，无法掩饰自己的情感。在别人眼中他是一个完全不懂得变通，不把天下大势放在眼里的人物，惟一的目标就是要打倒家康。



婆娑罗技

一边高速移动，一边将周围的敌人捞到空中，并毫不留情地进行疯砍。其速度快到连刀法都完全无法看清，是一种非常夸张的必杀技。



出场角色大换血

“时代是关原！”大家看到这个标语，估计都认为游戏只不过是加了几个关原相关的关卡吧！纱迦最早也是这么以为的，但看过Capcom给的资料后才发现自己错了——这回整个游戏都是在关原时代进行的！





在过去的系列作品中，每个角色的故事剧情都是以平行状态发展的，既有信长在本能寺死掉的剧情，也有光秀丧命的剧情存在。但在本作中，织田信长、浓姬、森兰丸、明智光秀、浅井长政等角色被打倒的历史，将是所有角色故事共通的前提条件！尽管过去发生的事情，会随着游戏发展而逐渐交代清楚，但是这些过去的角色是不会登场的！应该说制作人此举还是很有魄力的，要知道那些过去的角色里可是有很多人气角色的啊！

去掉了大批老角色的同时，游戏还将加入很多新角色——没错，就是“很多”！这些角色会抱着各种各样的想法，朝着被分为东西两方的关原挺进。



天霸绝枪 真田幸村

我就是总大将，有种就放马过来吧！





固有技 火走

新技火走是瞬间缩短与敌人间的距离，以缠绕火焰的双枪进行横扫的招式，动作快如闪电。



固有技 凤凰落

新技。发动后会先跳到空中，再一口气将双枪朝下挥击，是对地面敌人全力进攻的豪快招式。

婆娑罗技

挥舞带火的双枪而使出的乱舞攻击，用华丽的动作把身边的敌人毫不留情地一扫而光！



声优：保志总一朗

武田军年轻的总大将。在与德川家康进行决战前去世的武田信玄，将甲斐的未来托付给了他。在没有信玄这个敬爱的首领的情况下，幸村在连现状都无法看清的情况下生涩地指挥着武田军，导致武田军的命运江河日下。他深刻体会到守护领土和亲人的困难，即使身边有人支持，但他连在梦中也会感受到很大的痛苦。



制作人的话

小林裕幸（左）

不但是"《战国 BASARA》系列"和"《鬼泣》系列"的制作人，而且参与过《生化危机》、《恐龙危机》等诸多大作的开发。

山本真（右）

以设计师的身分参与了众多作品的开发工作，目前是本系列的监督。曾以原作监修一职，参与了今年播放的 TV 动画《战国 BASARA》。

关于家康和三成

——德川家康的外型变化真大呢。

山本：家康在史实上是开创 300 年江户幕府时代的大人物，因此我们也沿袭史实，让他茁壮成长。

小林：由于他见证了信长和秀吉的两个时代，因此其内在也有长足的成长，是一位拥有好青年般爽朗性格的角色。

山本：家康的关键词就是羁绊，他的心愿是以羁绊来创建东军，进而平定天下。

——武器也从长枪变成赤手空拳了？

小林：他想舍弃武器，透过用拳头殴打敌人来感受敌人的痛楚，这是怀抱决心的表现。

——石田三成是初登场的角色呢。

山本：三成的关键词是复仇，失去了敬爱的秀吉，他发誓要向打倒秀吉的家康复仇。如果家康是阳，那三成就是阴，其形象就是堕入黑暗面的堕天使（忍不住吐一句槽：这分别是不良学生番长的造型）。他身上穿的阵羽织就是以堕天使的羽翼为蓝本设计的，另外就是"锐利"感。

——是指他行动迅速吗？

山本：我想他在系列作品里算是最快的。

——伊达政宗和真田幸村的造型似乎变化不大。

山本：之前的政宗不知失败为何物，但在本作里一开始就被三成打得一败涂地。

小林：这是让他体会到最大屈辱的理由。尽管政宗对三成极具敌意，时刻都想再较量一盘。但三成却不以为然，只是把他当成无名小卒一样随便应付。希望大家通过本作的政宗，体会一下落败后成长的感觉。

山本：幸村的立场也和之前不一样。过去系列作品中他只是武田军中的一名武将，而在本作中他成为了总大将，因此感到非常苦恼。

小林：因为幸村之前从未以总大将身分指挥大军，所以对于自己现在的处境感到困惑。在这种情况下他实际感受到家康和政宗也是在处于同样情况下而就任总大将之职，对信玄的伟大之处就更加敬佩了，因此他有了很大的成长。

极具婆娑罗风格的故事

虽然系列的故事一向都偏离史实，不过本作的偏离程度尤为甚之。关原之战依然是德川家康对石田三成不变，但两人交手的理由却大不一样。历史上丰臣秀吉是因为侵朝失败而病死，之后德川家康开始掌握大权，通过击败石田三成、真田幸村等人后成功统一了日本。而在本作中丰臣秀吉居然是被德川家康干掉的，而丰臣秀吉死后日本不但没统一，反而回到了战国时代，着实让人费解。不过这也正是系列一贯的风格，我们只需要睁眼欣赏即可。在本期的人物介绍中，大家还会看到更多与史实冲突的地方。







固有技 MAGNUM STRIKE

新固有技，是在六爪流状态下发动的 MAGNUM STEP，会直线冲击前方的敌人，相信依然是最好用的招式之一。

固有技 DEATH BITE

新增加的固有技，是在六爪流状态下发动的 DEATH FANG，可以当成空中追击或连续技的起手式。

婆娑罗技

一边斩击一边逐渐增加所用的刀的数量，收招之后会变成六爪流，此后在一定时间内都会保持六爪流状态。





奥州筆头 伊达政宗

坠地？NO！只是降落到地上而已！



声优： 中井和哉

使奥州团结一心的年轻首领，以部下片仓小十郎为副手征战天下。在丰臣的全盛时代，他胸怀打倒秀吉的雄心进军小田原城，却被石田三成轻松击败，以至于体无完肤，溃不成军，使得奥州的力量也被大大削弱。面对这再次出现的乱世，为了取回坠地飞龙的尊严，他以打倒石田三成为奋斗目标。

绊骑3的魅力所在

——3 的影片似乎有了很大程度的强化呢。

小林： 这次我们在 3 里收录了数量惊人的影片，因此我们委托动画公司先画出分镜图，再以此为基础制作影片。过去作品中我们特意没有为角色增添表情（再吐槽一句：没表情至少也动嘴吧，明显是偷懒），不过在 3 里会加上表情。本作的影片数量绝对是系列之冠，而且是我们倾全力精心制作的。

——动作性变了吗？

小林： 在以往的系列作品中，战斗中只能选择两个固有技使用，不过在 3 里将改为可以设置 3 种以上。由此可以享受各种招式组合带来的乐趣，动作性自然也强化了。

山本： 不光增加了招式数量，我们还特地制作了更能发挥角色个性的招式。像家康是将力量蓄在拳头上，三成则是强调速度的系统，政宗自然是六爪流的爽快感，幸村则是发挥气势的系统。

小林： 由于角色个性是系列的魅力所在，因此我们把每个登场的角色都是当成主角去思考并制作的。

山本： 本作会把“敌人也是活的”这个概念看得很重要，并追求战斗中的大战感。而不是像过去那样制作成光是埋头前冲就可以了，游戏中会加入各式各样的玩法。

——最后请对本作的支持者说几句话。

山本： 做出前所未有的系列作这点，是我们的理念之一。这次的作品将制作成不论是 FANS 还是新人都能乐在其中的形式，而且新角色也会大量登场。为了制作出全新的 BASARA 时代，我们尝试了各种挑战，从剧情到动作都经过深思熟虑，还请各位一边想象一边期待。

小林： 尽管我一直想和大家分享，但是一直都不能说出口，如今总算能够畅所欲言了。想说的事情堆得像山一样高，不过因为明年才会发售，因此只能把角色、系统、剧情等方面的魅力每次一点点地向大家传达。希望大家务必确认今后的相关后续报道，还请多多关照。

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダムハーツ バース バイ スリープ

遥远的过去——在睡梦中萌生的不为人知的命运

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

在NDS平台的《王国之心 358/2天》以及手机平台的《王国之心 代码》相继发售之后，2007年9月SE公布的“《王国之心》系列三部曲”就只剩下PSP平台的《王国之心 梦中诞生》（后简称《KH bbs》）还“犹抱琵琶半遮面”了。在“销声匿迹”了将近一年之后（上一次有消息放出还是2008年10月），Square Enix方面终于又于近日放出了游戏的最新消息，而“《王国之心》之父”野村哲也同时也出面表示，目前制作组上下正在全力进行游戏的剩余部分的开发工作，游戏的素质将绝对不会令玩家失望。

目前，SE方面已经确认了《KH bbs》将在本月底举行的东京游戏展上提供试玩，制作人也再次强调了本作将会肯定于今年冬天发售。发生在《王国之心》初代之前的故事，即将揭开神秘的面纱……

王国之心 梦中诞生		Square Enix	动作角色扮演
PSP	キングダムハーツ バース バイ スリープ		日版
	2009年冬	1人	售价未定
	对应通信机能		对应玩家年龄：全年龄



阿克雅 Aqua アクア

被键刃选中的勇者之一，与菲恩图斯和泰拉师从于同一位大师。性格方面严肃踏实，三个人中做事最可靠、最让人放心。阿克雅对另外的两人总是非常关心并且关注的。

菲恩托斯 Ventus ヴェントゥス

昵称“菲恩”，在三人之中年纪最小，总是对各种各样的东西充满着兴趣。他的外貌和不久前发售的《王国之心 358/2天》中的主角罗克萨斯可以说是一模一样，到底两人之间是否有什么联系呢？

泰拉 Terra テラ

可以使用传说中钥匙型的剑“键刃”的青年。由于年长，所以在三人中处于领袖的地位。此外，对菲恩托斯而言，泰拉就如同哥哥一般。个性沉着冷静，同时隐藏着为了朋友可以挺身而出的炙热之心。

Castle of Dreams

“《王国之心》系列”的最大魅力之一就是玩家可以操纵游戏的原创角色进入迪士尼的童话世界中冒险。在《KH bbs》中，将有全新的童话世界登场，本次为玩家介绍的是《仙履奇缘》中的“梦幻城堡”以及《星际宝贝》中的“深邃太空”，泰拉等人将会在这些世界里发生什么样的故事呢？笔者带您一探究竟。



神仙教母 Fairy Godmother フェアリー・ゴッドマザー

能够自由运用魔法棒的妖精婆婆，现身在了单纯且坚持相信梦想的辛德瑞拉面前，并对她施加了可以持续到午夜0点的魔法。

辛德瑞拉 Cinderella シンデレラ

就是大家所熟知的“灰姑娘”，坚信总有一天会获得幸福的少女，过着饱受继母以及两位姐姐欺辱的生活。她几乎要负责做所有的家务，一次偶然的机会借助魔法的力量穿上了礼服并在舞会上遇上了王子，但眼看魔法的效力即将消失……



鲁西佛 Lucifer ルシファー

狡猾奸诈的猫，深受辛德瑞拉的继母宠爱。它在各个方面都会给辛德瑞拉找麻烦，甚至连她所宠爱的小鸟和老鼠都被它视为敌人，不过它也有天敌——辛德瑞拉的爱犬布诺。

杰克 Jaq ジャック

是栖身于辛德瑞拉家中的老鼠们的领袖。因为对辛德瑞拉平常给予它们的照顾非常感激，所以一直想要帮助她。

©Disney.Developed by SQUARE ENIX/h.a.n.d.

辛德瑞拉将在三人的帮助下实现梦想！



■身高与老鼠杰克相当的菲恩与阿克雅，看来在这个世界中将会有改变体型大小的机关或药水。





菲恩托斯的故事

王室舞会眼看即将开始，可辛德瑞拉在继母与两位姐姐的命令下依然在做着无穷无尽的家务，根本没有时间去准备礼服。菲恩和杰克为了帮助她，展开了寻找制作礼服材料的行动。但是这时狡猾的鲁西佛的身影却出现在了他们面前……



▲阿克雅正好与"逃离"中的辛德瑞拉擦身而过，却被追上来的王子误认为是舞会中与他跳舞的女子。

白马王子 Prince Charming プリンス・チャーミング

在舞会中邂逅了辛德瑞拉的王子，对灰姑娘一见钟情。他以辛德瑞拉遗留下来的水晶鞋为线索，希望可以找到她并与她结婚。





辛德瑞拉（礼服装）



阿克雅的故事

在追寻菲恩和泰拉时，阿克雅来到了梦幻城堡，结果却没想到被误认为是辛德瑞拉要试穿玻璃鞋……这段堪称是《仙履奇缘》最著名的场面，阿克雅将亲身体验么？



泰拉的故事

一直寻找杰阿诺特大师（マスター・ゼアノート）的泰拉，认为找到他的关键是"纯粹光明之心"。探索到梦幻城堡并与辛德瑞拉相遇后，泰拉感受到了辛德瑞拉所具有的这种特质……

各自行动的三人也有相遇的时候

一心寻找杰阿诺特大师的泰拉、紧紧追随泰拉的菲恩以及担心两人的阿克雅。在游戏中这三个人基本上都是分头行动的，不过有时候几人也会偶然相遇。



Deep Space

三人将与史迪奇建立起同伴情谊?



▶试图从银河宇宙联邦军逃亡的试验品626号，它的高智能足以让它随心所欲地驾驶太空船。



试验品626号 Experiment626

由强霸博士制作而成的外星生物，拥有能够举起自己重量3000倍物体的力量以及不逊于超级电脑的智能。行动的准则是“将一切破坏”，后来在夏威夷遇见少女莉萝，被其叫做“史迪奇”。

强霸博士 Dr.Jumba ジャンバ博士

发明并创造出史迪奇等626只外星生物的科学家。虽然他自称“邪恶的天才科学家”，但其实还是有善良的一面。目前由于涉及违法的遗传基因试验被关押在监狱中。



泰拉的故事

泰拉误打误撞搭上了要将试验品626号移送到无人星球的银河联邦太空船。于是与史迪奇偶然相遇的他，便帮助这爱惹麻烦的小家伙一起展开了逃亡行动。



阿克雅的故事

依旧追随着泰拉和菲恩来到深邃太空世界的阿克雅，在史迪奇的帮助下摆脱了危机。之后从阿克雅说出的话中可以预感到她与史迪奇将成为好朋友。





菲恩托斯的故事

菲恩在太空船上四处徘徊之时遇到了被囚禁的史迪奇，而在他释放了史迪奇后却从它口中听到了泰拉和阿克雅的名字，看来菲恩是最后到达这个世界的。





冈图 Gantu ガントゥ

银河联邦的军人，身材高大，外型看起来可以称作“鱼人”。他的任务是将史迪奇，也就是试验品626号送到无人星球，却不想半路被它逃掉了。

试验品221号 Experiment221

和史迪奇可以算是“兄弟”，能随意操控电力，利用发电作为攻击手段。莉萝同样给它起了个名字，叫“史帕奇”。

号称系列最爽快的战斗系统初露端倪！

本作的战斗系统依旧本着系列“用最简单的操作带来最爽快的战斗”的原则。其中与系列作品最大的改变便是“指令风格（コマンドスタイル）”系统，通过它将使战斗的可变性与战略性大大提高。



指令计量槽

通过使用“牌面指令（デッキコマンド）”与“基本指令（ベースコマンド）”攻击敌人，指令计量槽就会得到积蓄，当计量槽积蓄到最大值时玩家便可以根据战斗情况改变指令风格或者是发动终结技能（フィニッシュ技）。

牌面指令

能通过△键发动的技能以及魔法等被称为牌面指令。这部分的指令需要玩家在进入战斗前就设置好。之后进入战斗后这部分指令对应的招式便会随着时间的经过积蓄，从而达到可以释放的状态。

基本指令

通过○键所发动的“攻击”等基本指令。当指令计量槽积蓄满并且发生了指令风格的变化的话，这部分将会追加对应指令风格的固有连续技，若是未能满足指令风格变化的条件，则将出现终结技的指令。

角色信息

这里除了基本的角色头像以及 HP 表示之外，还有系列新加入的“焦点计量槽（FOCUS）”显示，当焦点计量槽积蓄到最大值时便可以通过常按 L 和 R 键使角色进入“锁定强攻模式（シュートロックモード）”，可以在限制时间内发动一些强力的特殊招式风卷残云地将敌人消灭。而至于蓝色的“D-LINK 计量槽”的作用目前还不得而知。

指令风格系统

之前提到，当指令计量槽累积到最大值后玩家有两个选择——改变指令风格或者是发动终结技。而实际上指令风格不是随心所欲就可以改变的，它会受到玩家在计量槽积蓄过程中曾经使用过的指令种类等等因素的影响。当满足某些条件时才能改变指令风格，反之则会出现发动终结技的指令。



未满足条件发动终结技

满足条件改变指令风格





◀可以看到指令计量槽处变为了「FIRE BLAZER」，这便是战斗风格，看样子是倾向于火属性的各种攻击。

多种多样的指令风格





“魔法祈愿”、“钻石星辰”、“电光霹雳”等多彩的指令风格，面向的侧重点和攻击方式也有着各自的特点。其中“魔法祈愿”还是阿克雅专有的指令风格。

泰拉的特有指令风格

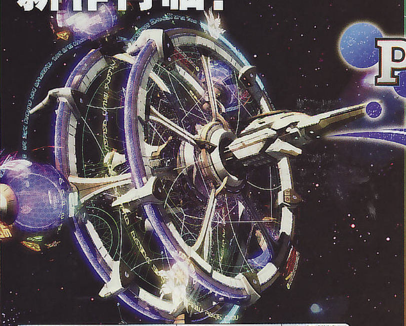
泰拉属于力量型角色，其专有的指令风格“致命模式”也非常符合他的特点——以键刃重击地面，通过掀起的冲击波对敌人造成致命的创伤。



《梦幻之星》PSP 版 新作再临！

去年夏季发售的PSP版《梦幻之星 携带版》创造了65万套以上的出色销量，给这一经典系列带来了新的活力与发展方向。继NDS版之后，PSP平台的第二款作品也将与我们见面，让我们赶紧来看看游戏在哪些方面大幅进化了吧！

文 九兵卫 美编 anubis



PHANTASY STAR PORTABLE 2 ファンタシースターポータブル2

梦幻之星 携带版2	SEGA		角色扮演
PSP	ファンタシースターポータブル2		日版
	预定2009年12月3日发售	1～4人	售价未定
	无对应周边		

STORY

三年前，古拉尔太阳系遭到外星系谜之生命体“SEED”的袭击，迎来了灭亡的危机。但是在古拉尔四大种族的携手合作下，激战后“SEED”终于被封印。三年后的今天，“SEED”给整个古拉尔带来的创痕还没有完全愈合，资源枯竭这一重大问题就又摆到了每个人的面前。为了拓展新的生存空间，科学家提出了“亚空间航行理论”，它将外星系旅行化为了可能。于是人们将最后的希望寄托到了庞大的宇宙移民计划之上。随着政府和军队团结三大行星的企业为了实现“亚空间航行”而展开行动，古拉尔的崭新未来也拉开了序幕……

据点

本作中的据点是一个名为“clad6”的休养型聚居地，玩家需要以民间军事公司“Little Wind”雇员的身分来受理各种各样的工作。





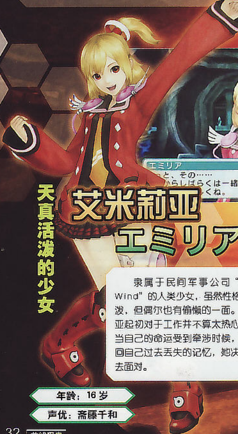
不受束缚的战士

尤特 ユート

居住在莫托布行星文化保护地区的卡修族少年。尤特拥有过人的光子感应力，由于在远离现代文明的地方长大，所以在有些事情上会显得不受束缚。在任务的过程中尤特和艾米莉亚等人相遇，之后便一起共同行动。

年龄：15岁

声优：泽城美雪





天真活泼的少女

艾米莉亚 エミリア

隶属于民间军事公司“Little Wind”的人类少女，虽然性格天真活泼，但偶尔也有偷懒的一面。艾米莉亚起初对于工作并不算太热心，但是当自己的命运受到牵涉时候，为了找回自己过去丢失的记忆，她决定勇敢去面对。

年龄：16岁

声优：斋藤千和

乐趣无穷的联机模式

作为一款日式角色扮演游戏，《梦幻之星》系列”最大的魅力莫过于就是其乐趣无穷的联机模式，本作同样不例外。利用PSP的无线通信机能，游戏可以实现最多4人的联机游戏，而如果将PSP连接网络，玩家甚至可以和其他地方的玩家共同联机展开各种各样的冒险，这一下子令游戏的耐玩性倍增。



◀虽然没有NDS版的手绘涂鸦，但本作依然给玩家准备了众多风趣的对话表情。



▶比起战斗中的协力与合作，平时的交流也很重要。

©SEGA

种族

游戏中玩家可以使用的默认角色被分为人类、新人类、机器人和兽人共四大种族。不同的种族之间不但外形上存在较大差异，在战斗风格上也有着很大的不同。玩家需要根据他们的特点展开有针对性的行动。



机器人（男）

与枪械装备的完美匹配是机器人最大的优势所在。出色的机动能力让他们能够控制战斗的主动权。



兽人（男）

兽人是战斗中的先锋角色，与生俱来的强大攻击力和体格使得他们在队伍中总是非常值得依赖。



丰富多彩的冒险舞台

除了前作中的冒险舞台，新作还增加了"海底迷城"这一新场景，故事模式的一开始我们就能拜访，这里还将有着新怪物在等待着玩家。



海底迷城 ■海底的迷宫充满了神秘不可思议的气息。





大幅进化的战斗系统

虽然本作的游戏系统基本沿袭了PS2版《梦幻之星　宇宙》，但战斗系统却焕然一新。PSP前作中的战斗部分以流畅的操作和爽快的手感获得了玩家的一致好评。在这次的新作中，制作小组将在前作的基础上再次进行大幅强化！



紧急回避

消耗PP值在敌人发动攻击瞬间进行紧急回避，这是《梦幻之星ZERO》中就已经加入系统。它将大大提高游戏的动作性和爽快度。

蓄力射击

在本作中，使用射击武器可以进行蓄力，这样就能给予敌人威力超绝的致命一击！当然，使用蓄力射击也意味比普通射击需要更长的准备时间。





防护盾

防护盾是本作新增的一个武器类别。由于是左手持，所以玩家在装备防护盾的同时也可以使用例如片手剑之类的右手武器。张开防护盾时不能使用右手武器，需要手动操作。在受到怪物攻击时，利用防护盾不但可以减轻伤害，时机把握得当甚至能发动类似格斗游戏的"直防"，可以反弹对手的攻击。



人类（男）

人类可以同时持有枪和剑，各方面能力都较为均衡。良好的战场适应性让他们成为玩家最容易上手的角色。

新人类（女）

个性十足的新人类擅长魔法攻击，优异的身体素质让他们可以完成一些常人无法胜任的任务。



琳蓓尔充满魅力的大变身！黑发的她也非常讨人喜欢。

多样的打扮让你乐此不疲！







文 脆薯条 美编 忽悠悠

作品概要

《永恒的尽头》，是制作过多款经典RPG的tri-Ace与SEGA共同合作的以“枪战”为主的RPG新作。在走向世界终结之路上，以逐渐展开的“命运”为主题的深邃剧情，并且融合了全新的RPG枪战系统，发挥出魄力满点的演出效果。玩家将以人类生存的最后一片净土——巨大机械装置“巴赛尔”为舞台，展开扭转命运变革的末世冒险。



泰蕾莎 65岁

“卡迪那尔”组织中的一人，居住在巴塞尔的最上层，同时是巴塞尔的指导者之一。一身贵妇人的打扮，而且她和梵修隆似乎很早就认识。



罗恩 43岁

在最后的教皇去世之后，他成了“卡迪那尔”的实质领导者，而教皇的死也让他对神产生了反逆心里，为了巴塞尔住人的幸福，他决心要贯彻自己的理念。



尤里斯 45岁

和罗恩以及沙利万走得非常近的男人，正在巴塞尔进行着某种研究，外表看来非常冷淡难以接近，但实际上他和实验体20号有着不寻常的关系。



沙利万 43岁

在教皇去世之后，他也对神产生的反逆心里，并忠实地执行着罗恩的命令，可以说是他的心腹。另外，他正在策划着某个计划。



贾伯雷 21岁

“卡迪那尔”的领导者之一，是一个纯理论派的人，而且说话的方式非常天真，但他本人并没有发现。

END OF ETERNITY

エンド オブ エタニティ

永恒的尽头	SEGA/tri-Ace	角色扮演
多机种	END OF ETERNITY	日版
	预定2009年冬 1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	

《永恒的尽头》自公布之后给人的感觉便是“另类”，诸多的设定都给人眼前一亮的感觉，而本次的新情报中还提及了换装设定。在游戏中玩家可以购买各式各样的衣服来打扮自己，其他的装饰品更是数之不尽，还能对头发的颜色进行细微的调整，而且变化后的造型可以直接反应到游戏中。这样的设定是不是更能让你投入到游戏之中呢？下面就来看看具体如何变装吧。



▲黑发+眼镜的琳蓓尔，是不是有一种全新的魅力呢？而她身后那只麋鹿一样的东西，难道是……。

难道还存在非常恶搞的服装？









琳蓓尔的全新魅力！

头发的颜色可以根据喜好自行变换！



除了可以更换衣装之外，游戏中还能对角色的发色进行调整，目前已知可以变换的颜色有红色、黑色和金色，相信在游戏后期可以改变的颜色将会更多。搭配自己喜欢的颜色，在游戏中塑造一个你最中意的造型。按照3A的习惯，说不定还可以让你随意改变女主角的名字哦，能满足种种的趣味设定，玩起来也一定有不一样的感觉。

◀红发的琳蓓尔，配合发带很有淑女的味道。

改变之后的衣装与发色都能反应在画面中！

游戏中存在的服装种类有很多，而一些服装只适合女性角色，但装备时并不能对角色的能力产生任何的修正作用。穿上自己中意的服装，然后展开冒险吧。





◀▲左侧是过场时的即时演算，而上方则是角色的状态栏，可以清楚地看见角色都带有眼镜。

丰富多彩的服装种类！

游戏中存在的服装种类有很多，而一些服装只能适合女性角色，但装备时并不能对角色的能力产生任何的修正效果。穿上自己中意的服装，然后展开冒险吧。



▲琳蓓尔外套+发带的组合，还有衬衫+裙子这样的组合方式。在游戏中一共有2种换装组合，如果不满的话还可以来回切换。

服装的种类

		外套
夹克衫	发带	衬衫
裤子	裙子	头饰
挂枪腰带	靴子	其他

※■女性专用　■男性专用　■男女共通

▼在“其他”的种类中还有眼镜、手套等等多种多样的小装饰品，而这些小装饰品是可以同时装备的。除此之外，还可以用染发剂改变头发的颜色。



METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

文 雷电 美编 anubis

共同战斗衍生出的战术！

潜龙谍影 和平行者		Konami	动作
PSP	Metal Gear Solid: Peace Walker		美版
	预定2010年发售	1～4人	售价未定
	对应周边未定		

本作由小岛秀夫亲自监督，以系列正统续作的态度进行开发，将为玩家讲述世外天堂的建立过程。故事发生于1974年的哥斯达黎加，传奇战士大首领作为游戏的主角，为你讲述《潜龙谍影》（后简称MGS）故事线上留下的空白。本次前线将为大家带来小队合作模式的新情报！



全新的Metal Gear，这次，大首领将与在空中飞舞的它展开何等壮丽的战斗呢？

空中飞舞的“巨大兵器”！

谜一样的连接环又是什么！？

在人物的身体周围浮动着一个呼啦圈一样的圆环，两个人的圆环连接在一起，这样就可以使用同伴持有的一些道具、武器等装备品了。不过到底可以互动到何种程度，还有待进一步的消息。

同伴间的联系更加紧密



▶和同伴连接在一起能够发挥最大的合作效果。连接环的正式名称暂不得知。

两人小队完成任务

斯内克在本作的潜入任务中将可以两人组队行动。借助PSP便利的连击功能，玩家间的配合、协作将为游戏带来广阔的发展空间。与同伴联合行动，不管是潜入方法还是单纯的战斗力都会成倍提升。小队成员分别使用不同种类的武器，让战斗有了更多的战术选择。

两人共同深入敌营



▶和朋友协力挑战任务，在这种状态下，两个斯内克要施行什么样的巧妙行动呢？

▼出现在敌人正面，引起他的警戒，吸引他的注意力，之后另外一个人从背后悄悄出现，勒住他的脖子。全新的配合战术！

吊桥上的前后夹击





◀一人使用远射程的RPG-7，另外一人使用重机枪准备扫射靠近的敌人，这种阵势可谓无敌！

不要靠近敌人，对应远近的布阵方式

▶敌人在一个区域内巡逻的时候，如果两人分别在两个方向伏击，就会更快出现能够发动“背后袭击”的时机了！



两人伏击



集团对战，炸掉战车

▲一部分人扫射敌兵，一部分人使用导弹发射器炸战车，分工明确，战术成功率高！



HIDEO KOJIMA

小岛秀夫

小岛秀夫最新访谈

没有谁会相信MGS4会是小岛史诗级系列的最后一部作品，它确实是索利德·斯内克的故事的终结，但是在MGS的世界中还有数不清的故事值得讲述——接下来，家用机的《MGS崛起》和PSP的《MGS和平行者》（后简称为MGS：PW）就将讲述其中的两条故事线。MGS：PW可不是现在惟一让小岛秀夫忙碌的项目，《恶魔城 暗影之王》还有他在科隆游戏展透露的几个未公开游戏……结论只有一个：小岛秀夫忙坏了！下面是8月底对小岛秀夫的采访。

Q：在MGS4之后，你说过是这个系列的终结，如今你回来了，还为我们带来了MGS：PW——是什么让你如此难以割舍？

小岛：我一直在说每一款我深深陷入的MGS都将是我的最后一款MGS，但是当小组开始PSP版的开发工作后出现了很多让人困惑的问题，游戏并没有向我希望的方向发展。因此，我最后决定还是重新跳回来继续制作PW。

关于Konami正在开发的下一款MGS，或者说“全新的系列”，在这里透露给大家更多的细节——我们将要迈出全新的一步，并且走在所有人的前面，因此我们需要确实地重新构架整个引擎，以及与之相关的一系列工具（并非

©2009 Konami Digital Entertainment All Right Reserved.

蛇"们"的全新战斗形态！

共同战斗时追加的新要素

在可以小队行动的关卡中，和玩家控制的队友合作自然是最大的乐趣来源。尽管同时行动的人数增多了，但是系列的"潜入传统"当然还是不会丢失的。在小队行动中有四个新要素值得大家关注。



相套的圆环共同行动！

将手搭载同伴的后背上，身体周围的圆环便会像念珠一样套在一起，这时候只要前面的人移动步伐，另外一个人就会自动地紧紧跟随在他身后，完美的同时行动，不容易被敌人发现！



◀有同伴挺身而出的帮助才能让前进的道路畅通无阻。通过后送予道具以示感谢，加深同伴间的友情！

你先走吧！
这里交给我！
……抱、抱歉！！



我方前进的道路上有了同伴的帮助！

在本作中，场景中会出现高台、铁门等地形，还有一些机关，这些需要两人以上合作的才能到达的场所和通过的机关在对于一个"蛇"来说很难通过，如果有了同伴的帮助就轻松多啦！

心脏按摩疗法，让濒死的同伴复生！

在与敌人战斗时如果不幸受到较大伤害进入濒死状态倒在地上失去知觉的时候，同伴可以通过心脏按摩疗法让暂时昏迷的队友复生！蛇与蛇之间的人工呼吸一定会成为一道有趣的风景线。





四人形成铜墙铁壁的防御线！

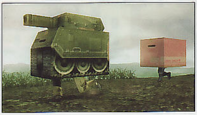
◀有队友保护更容易使用心脏按摩救起负伤的同伴。

四人战斗任务艰巨！

在蛇组成小队行进的任务中，共同战斗当然是不可缺少的环节。最大4人一组的小队在战场上会施展出多彩的战术，发挥小队中每一个成员的最大能动性，让战斗变得乐趣十足！

新型纸箱登场！

在战场上，躲在纸箱中是斯内克惯用的藏身伎俩，系列传统的纸箱自然也不会缺席本作。这次加入了战车模样的纸箱，多种类纸箱的存在不仅仅是外观上的差异，每个纸箱的机能也有所不同，躲在里面对于斯内克的状态也有一定的影响。



▲这个姿态的目的非常明显，那就是要隐藏我们的行踪！（笑）

MGS：PW所用的引擎)。这个过程要花费一两年的时间，但是在这段时间内，我们还是可以做很多事情的，因为我们不想干等着，于是我们决定用这段时间制作一个PSP版本的MGS。

Q：这个心引擎是准备用来制作什么游戏？

小岛：首当其冲的当然是《MGS 崛起》，还包括一个没有公布的新项目，这是我在很长一段时间内都非常想制作的游戏。当然，还会有一些其他的新项目。

Q：这些新项目是与之前的作品有关联的还是全新的系列呢？

小岛：那个我一直想要制作的作品是一个全新的作品。其他的一些游戏中会有大家期待已久的作品。可能是，也可能是其他的。揭晓谜底只是时间问题。

Q：关于MGS：PW，很显然这已经不是MGS第一次出现在PSP平台上了，但是它与《MGS 掌上行动》有多少相似的地方呢？我们从中又将得到什么启示？

小岛：我们想要有个全新的开始，让MGS：PW成为MGS4的延续——我们如何才能让PSP上的MGS有MGS4的效果呢？所以我们慎重地决定不再回头看《MGS 掌上行动》，不去制作一款与它类似的作品，也不会重复《掌上行动》中的错误。我们的目标是开创一个与众不同的全新的MGS，这是一个大胆的尝试，将游戏的游戏性和故事性都最大限度地扩展开，并且让这种MGS：PW的整个世界很容易地转移到PS3、X360或者再将来的次世代主机上。

雷电有话说

其实小岛秀夫很想走出MGS这块禁锢住自己的领域，但是小岛仍旧是制作着一款又一款新MGS的小岛，爱卖关子的小岛。



冲破重力束缚 决战黑暗虚空

当 Capcom 宣布《黑暗虚空》的目标销量是 200 万套时，很多玩家的第一反应是："《黑暗虚空》是什么？"两年前该作在 Capcom 于欧洲的某个发布会中公开，但当时所有人的目光都集中于同时公布的《街头霸王 IV》。2009 年后这款由《血色苍穹》（Crimson Skies）开发商 Airtight Games 制作的游戏才逐渐引起人们的关注。在 Capcom 的计划中，这是与《失落的星球 2》同级别的大作。为了避免重蹈《生化尖兵》的覆辙，Capcom 对这款外包游戏加强了质量控制，并将发售日延期到明年初，希望这款投入大量成本开发的游戏能够成为一个令 Capcom 骄傲的新系列。


着装前


着装后

威廉·奥古斯塔斯·格雷
William Augustus Grey

身高：6 英尺　**体重**：183 磅

爱好：弹吉他和吹口琴，永远随身携带自己心爱的口琴。

其他家庭成员：两个哥哥和一个妹妹

黑暗虚空	Capcom/Airtight Games		动作
多机种	Dark Void		美版
	预定2010年1月12日发售	1人	售价未定
	对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

文 星夜　美编 anubis


□本作中的场景磅礴大气，将带给玩家难忘的视觉享受。

↘平行空间的神秘势力

游戏故事发生在上世纪 30 年代，普通飞行员威廉受命驾驶一架货运飞机执行常规运送任务，然而他的飞机在百慕大三角地区失事坠落，接着他发现自己已经被卷入超出常识的事件之中。这次飞机失事让他被卷入一个被称为"虚空"的平行空间，那里存在一种被称为"观察者"（Watcher）的神秘外星种族。威廉加入了自称"幸存者"（Survivor）的贫民叛军。为了揭开各种阴谋背后的真相，为了找到一条离开"虚空"返回家园的道路而开始了惊险的战斗生涯。

游戏刚开始时威廉只能徒步前进，战斗过程中会获得"观察者"的装备。威廉发现曾在地球上神秘失踪、再次于地球上出现时已经离奇死亡的 Nikola Tesla 正在"虚空"世界里活跃，Tesla 正在研究各种技术对抗"观察者"，他研究了防护服、火箭喷射包以及多种威力强大的枪械。威廉得知"观察者"正密谋通过时空裂缝前往地球征服人类，为了阻止其阴谋得逞，威廉发誓要战斗到底。



■充分利用掩体是地面战的要点。


■在地面上战斗时与普通第三人称视点动作射击游戏无异。

空中战斗

简单的说，《黑暗虚空》的特点就是将重视掩体应用的动作射击游戏从地面带到空中。Airtight 为本作开发了一个非常强大的物理引擎，当你在令人目眩的异星场景翱翔，怀旧科幻风格的 UFO 从头顶咆哮而过，你会真实感觉到利用喷射包浮空时的重量感，以及 360 度空中缠斗的真实感。在这一方面，玩过《血色苍穹》的玩家应该会有所体会。

在游戏中，玩家的主要目标是深入"观察者"的战俘集中营内部，在前进过程中，会有大量地对空炮台对威廉造成威胁。在空中飞翔时，可以做出移动、射击、翻滚、加速、减速和飘浮等动作，在飞翔状态下再按一下喷气键就可以进入悬浮状态，这时可以进行精确瞄准射击，或者向附近的平台缓缓移动。在启动喷射包时需要控制力度，如果骤然急速启动，很有可能会撞上周围的墙壁，有时候可能会因此造成致命的损伤。启动喷气包时不一定是朝着空中飞翔，而是朝向准星所指的方向冲射而出。靠近任何平台与建筑物都要使用悬浮功能，否则很容易撞墙爆炸身亡。本作中也有其他交通工具可用，朝着敌人的飞船前进，靠近后可以抓住边缘，然后会出现一个快速按键的迷你游戏，成功后就可以动作流畅地将驾驶员抛出座舱外，抢占该飞船。驾驶飞船时火力更强，对敌人攻击的抵抗力也大大提高。


■在垂直的峭壁上与巨大的机械作战绝对是冲击力满点!

地面战斗

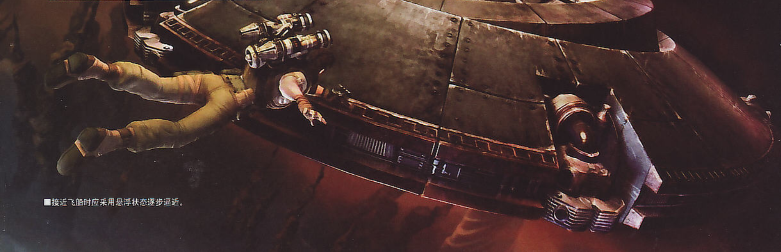
当玩家抵达集中营后，就会变为一款普通的第三人称视点动作射击游戏，玩家需要不断利用掩体逐步向前推进，与《战争机器》非常相似。当玩家在地面上与空中的飞船战斗时，可以躲在掩体后射击，也可以随时启动喷射包腾空战斗。Airtight 为本作建造了非常庞大而且可以自由探索的场景，总共有 12 个规模巨大的关卡，这些关卡将会带给玩家恢弘壮观的视觉冲击力。游戏刚开始时只是在普通的峡谷和丛林地带战斗，后面的关卡将越来越夸张，比如进入飞沙走石甚至雷电交加的巨大龙卷风内部。游戏流程在 12 ～ 15 个小时左右。

玩家可以同时手持两种武器，任何武器组合均可。游戏将提供 10 种功能迥异的武器，有使用普通子弹的武器，也有发射能量光束的"Tesla Tech"武器。被击毙的敌人会留下"技术点数"，使用这些点数可以升级自己的头盔、喷气包和武器，玩家可以决定武器的升级方式。

垂直化作战

除了空中战斗和地面战斗外，本作还有一个主要元素就是"垂直化战斗"，威廉将垂直向上或向下穿越一系列的平台。游戏采用独特的镜头视点，不仅有强烈的视觉冲击力，而且带来独特的游戏感觉。由于画面是以主角的肩后视点展开，而且这些垂直化平台的构造非常独特，因此当你向上或者向下攀爬时可能会完全失去方向感，只有朝着附近的敌人射击，看他们朝哪个方向坠落才能知道自己是在向上还是向下移动。


□《钢铁侠》肯定是本作的一个重要灵感来源。


■接近飞船时应采用悬浮状态逐步逼近。

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

栏目主持 晴天&星夜

由于前段时间Level-5召开了战略发表会，所以本期的短波也为大家带来了其中一款新作的最新情报。这款名为《幻想生活》的新作对于以创意制胜的Level-5来说绝对是针对目前休闲游戏领域的野心之作，不但画面清新，玩法也更符合不同玩家的胃口，现在我们惟一能做的就是一起等待“创造传奇”的那一刻到来吧！



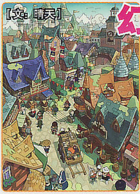
电影游戏一直是劣质游戏的代名词，不过今年开始，电影游戏的形象开始有所转变，从《X战警前传 金刚狼》到最近的《蝙蝠侠 阿卡汉姆精神病院》，令人意外的高素质作品开始让人们重新审视电影游戏。本期美版新闻短波就为大家带来了两款由电影和电视剧改编的新作。



幻想生活

NDS ■ファンタジーライフ ■日版
模拟育成 ■Level-5 ■预定2010年发售

［文：晴天］



随着未来游戏的趋势将会越来越强调玩家间的“互动”，如何让不愿意刷怪练级的玩家也能享受到交流的乐趣，自然成为了各大游戏厂商开辟全新发展方向的指导思想。从最初的《动物之森》到最新的《朋友聚集》，可爱逗趣的风格、简单的游戏方式、丰富的收集要素俨然已经成为了此类游戏必须具备的三大元素，因此在前不久Level-5召开的新作发表会中，由曾经制作过《Mother 3》小组开发的《幻想生活》也大有抢占市场的潜力，吸金前途不可估量。

在梦幻的世界中开创未来

玩家的分身

游戏最吸引人的地方就是提供了丰富的人物创建素材，如果实在懒得动脑筋，还可以通过游戏内置的搭配功能完成快速设定，无论是俏皮可爱还是滑稽猥琐的造型都能轻松搞定。



■人物的外形可能也与初始职业有一定关系。

丰富的职业

为了满足玩家在王国中的生活需要，在20多种职业中选择自己擅长的领域也是十分考究的事情。条件允许的话，光是用所有的职业体验一遍不同的人生就足以耗费数百个小时。



◀游戏中的职业以生产系居多，如果玩家注重体验战斗乐趣，那实际的游戏感受可能就和传统的角色扮演游戏类似了。

游戏的目的

根据制作人的描述，游戏的主要内容并不是“不断地进行战斗”，而是以“生存”为目的。玩家在确定自己的职业后就要想方设法满足村民的各种愿望使其获得“幸福感”，当累计到一定程度后就会触发特殊的事件，让玩家的身分或今后的人生都发生巨大变化。



▲昼夜的交替也会使游戏内容发生微妙的变化。



◀恬静的村庄中不知道会发生多少有趣的事情？

真·女神转生 奇幻之旅

NDS ■真・女神転生 STRANGE JOURNEY ■日版
角色扮演 ■Atlus ■预定2009年10月8日发售

“《真·女神转生》系列”最新作华丽登场！

［文：九兵卫］

“真·女神”饭多年的等待终于换来了回报！继2004年《真·女神转生3 狂热版》发售后，系列最新作5年后将于NDS平台与所有玩家见面！本次我们就给大家带来这款完全新作的游戏舞台与人物介绍，FANS千万不要错过！

▼随着调查的深入，主角一行人也会不断遇到各种离奇的事件。



故事概要

21世纪，世界人口迅速膨胀。在冰冷的南极，所有物质的分子突然崩坏并形成巨大化的亚空间，人类和地球迎来了生死存亡的危机。联合国将这个神秘空间命名为“修巴尔兹巴斯”并调遣了一支由世界各地精英组成的调查部队前往南极。于是，这支汇集了全世界最先进科学技术的跨国部队，乘坐着名为次世代扬陆舰的巨大战舰踏上了拯救地球未来的冒险之路，等待他们的将是……

来自世界各地的精英



主角出生于日本，是一名接受过严格战斗训练的精英战士。受到联合国的委托，他被编入神秘空间“修巴尔兹巴斯”的调查部队。在1号舰执行任务的过程中，他将跟随“机动班”负责调查和保安的工作。

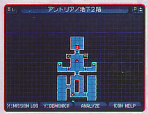
“修巴尔兹巴斯”调查部队的队长，拥有高超的个人能力以及领导才能。

拥有多年从军经验的美国队员，为了获得更高的成就而自愿加入调查队。

来自俄罗斯的女科学家，是调查队的智囊，她会提供很多关于“修巴尔兹巴斯”的情报。

探索与战斗

本作的探险部分将采用系列一贯的3D迷宫，加上NDS独特的双屏机能，玩家可以在冒险的过程中随时查看周边环境的地图。而当玩家在迷宫中遇到恶魔之后便会切入到战斗部分，和以往一样利用装备的特性我们可以解析对方的能力，选择与其进行交流或者直接战斗。



◀有了地图随时对比，探索就变得非常方便了。



◀与恶魔们的战斗将和以往一样紧张刺激。

NDS｜元素猎人｜2009年10月22日发售 根据同名动画改编的动作角色扮演游戏，最大的特色是在战斗中玩家可以通过不断地攻击敌人来吸收它们身上的元素，然后再将其用于转化自身持有的武器，从而衍生出更多变的战术，甚至在与大型敌人作战时还可以在其身上移动寻找弱点，大大提高临场感与刺激程度。

对应平台为 PS3、X360

越狱

多机种 动作冒险	■Prison Break	■美版
	■Brash Entertainment	■预定2010年内发售



■这次玩家扮演的不是Michael，而是一名原创新角色。

几年前Brash Entertain-ment公司宣布获得了热播美剧《越狱》的游戏版开发权，然而由于各种原因该作一直未能动工，还传出Brash已经将该作取消的传闻。一直到电视剧版《越狱》迎来了大结局，游戏版仍然没有任何消息。直到今年8月，Brash突然公开了已经有相当高完成度的《越狱》游戏版。


▲可惜目前Brash仍未公布电视剧版中几位主要角色亮相的画面。

相信绝大多数《越狱》迷都将第一季视为最经典之作，这次的游戏版就是以第一季为素材，不过并非直接照搬电视剧的剧情，而是讲述与其同一个时间段里发生在另一个重要人物身上的故事。玩家扮演的是神秘机构“Company”派来的探员Tom Paxton，他此行的目的是到Fox River监狱收集有关Michael Schofield的更多信息，在调查过程中逐渐了解Company的真实目的。


▲原作中Michael爬上监狱高处调查警车抵达时间的经典一幕也将由Paxton代劳。

游戏一开始，Paxton与Michael坐上了前往监狱的同一辆巴士。对Michael与Company的真实意图一直有所怀疑的Paxton不断记录他的所见所闻，而Michael很快就设法见到了他的哥哥。

既然是越狱题材，当然最适合制作成潜入类游戏。本作融合了《分裂细胞》和多种动作游戏的流行元素。如果玩家在行动过程中不慎被抓，会出现QTE，只要正确按键就可以逃脱。此外自然还有战斗部分，首先是与T-Bag战斗，接着还会使用吊袋等设施锻炼。监狱里有一个地下的“搏击俱乐部”，由狱警秘密支持，你可以加入俱乐部参与打斗，这样可以获得金钱，用金钱可以购买新纹身。

由于Paxton的目的是调查，因此与狱中的囚犯们打好关系非常重要，只有这样才能收集到线报。本作中几乎所有角色的配音都是由电视剧原版的原班人马负责，不过Sara Tancredi例外。各角色的形象与电视剧相比逼真度颇高，开发商ZootFly工作室专门设计了一个引擎，在角色制作方面非常出色。 [文：星夜]

▼某些画面很容易让人联想到《分裂细胞》。


异形大战铁血战士



■以主视点呈现的虐敌画面将会非常暴力血腥。

多机种 主视点射击	■Aliens vs. Predator	■美版
	■SEGA	■预定2010年2月发售

对应平台为 PS3、X360

十几年前在雅达利Jaguar主机上推出的《异形大战铁血战士》是电影改编游戏中的佼佼者，目前由Rebellion重制的这款最新作也试图打破电影游戏质量较差的怪圈。之前Rebellion已经公布了本作中的人类与铁血战士，最近又公布了其中的异形。

在开放的场地中，异形有很大的劣势，人类战士的子弹可以轻易对其造成极大的损伤。不过在近距离战斗的情况下，异形就占有很大的优势，因此如果玩家选择异形，就要尽量在狭窄的地方作战，将敌人逐个击破。人类与铁血战士都是经过训练的杀戮专家，而异形则是出于动物的掠食本能，其主要目标是守住巢穴，使用人类孵化新的异形。因此选择异形后，就要经常捕捉人类，不过不是那些全副武装的人类战士，而是科学家、工人等平民。


■近距离时异形较占优势，不过铁血战士的近身战斗能力也不弱。

在人类军队中杀出一条血路是非常血腥而畅爽的体验，异形拥有多种终结技可用。如果从后面靠近敌人，可以掰断其喉咙，或者用尾巴刺破其胸膛，你会看到血溅五步的暴力场面。如果是从正面靠近敌人，将会与其缠斗一番，如果缠斗成功就会看到在主视点下将对方的头咬掉的情形。

异形的动作非常敏捷，能够迅速攀爬墙壁，在天花板上飞速前进。明显的速度优势让异形即使是在开阔的场地，也可以在对手猝不及防的情况下迅速逼近，发动致命一击。场景中还有很多以旋涡标志表示的通风口，当对手开枪反击时，要迅速冲向这些旋涡标志，按跳跃键即可躲入通风口。


■敏捷的速度是异形的优势，不过一旦暴露在人类的枪口下就非常脆弱了。


■4人协作模式与《战争机器2》的Horde模式类似。

本作的单人模式总流程为12个小时，预计其中三大阵营的流程分别为4个小时。目前可以确定的是本作多人模式主要分为三组大战和两组大战这两种，三组大战就是玩家分别组队扮演人类、异形和铁血战士，两组大战则是选择加入其中两个阵营。不管是哪一种模式，在线作战的人数上限为18人。另外还有一种4人模式，玩家要扮演人类战士紧密合作剿灭潮水般不断涌来的敌人。

[文：阳光成员 清国倾城]

文 炎骑士 美编 木仙



機動戦士ガンダム戦記

MOBILE SUIT GUNDAM BATTLEFIELD RECRDD U.C.0081

机动战士高达战记U.C.0081	NBGI	动作
PS3	机动战士ガンダム战记U.C.0081	日版
	2009年9月3日 1~8人	7980日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

拿到游戏之后第一时间将两个阵营的单机模式通了关。作为续作，游戏的各个方面的确有了长足的进步，但如果按照次世代游戏的标准来衡量，这款游戏还有着许多的不足。令人欣慰的是，游戏的网络模式非常好玩，也非常耐玩。只不过，各种高性能机体的售价实在是高得离谱。另外目前已经确认，NGBI针对这款游戏展开了新一轮骗钱计划。想用更好的机体？哼哼，那就去刷信用卡吧！

任务选择



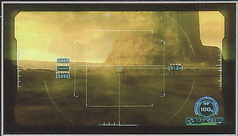
游戏的单机任务依然非常传统的按照联邦和吉翁两个阵营分步走。玩家只能从中选择一方阵营进行攻关，然后再作另外的选择。不过，本作中的任务推进方式有所不同，除了作为发展故事情节的基本主线之外，游戏中还存在大量的分支任务。具体的情况是，游戏中的战术战役是按照战场所在地理位置而设置的，每当完成一个阶段的任务之后，在不同战场上就会出现更新的分支任务。玩家在完成主线任务后既可以直接移动到下一个战场去继续发展主线剧情，也可以回到以往的战场去执行新增的分支任务。

彻底进化的蓄力攻击



蓄力攻击是PS2版前作中就已经存在的经典系统。在前作中，蓄力攻击是光束类枪械所独有的能力。通过事先蓄积能量，光束武器的单发威力会得到进一步提高。显然，对于一些威力已经非常可观的高性能光束枪，蓄力后的射击足以对游戏中的绝大多数机体造成一击必杀！在新游戏中，蓄力攻击得到了进一步拓展，除了光束枪之外，诸如火箭筒、手榴弹甚至格斗类武器也可以进行事先蓄力。并且，相比前作，新游戏中的蓄力攻击系统还可以通过防御键来取消，这一人性化的改良有着非常重要的实际意义。

狙击模式



为了能够对远距离目标进行定点精确打击，狙击模式的出现就显得非常必要了。实施狙击的前提条件是在出击前配备好具备狙击能力的精确远射型枪械。在进入狙击模式后，即便是未经锁定的目标，玩家也可以通过手动修正进行瞄准。在狙击模式下，武器的蓄力速度会更快，命中目标后造成的伤害往往也更大。在游戏中，通过为机体加装高性能狙击瞄准部件可以令远射时的命中精度进一步提高。

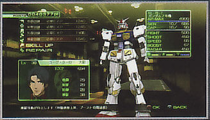
指令系统

丰富而完善的指令系统是本作中的一大特色。游戏中的战术指令被默认分配到手柄十字键的4个方向上，配合防御键，玩家最多可以在8个指令之间随意切换，从而令僚机的作战效率进一步提高。此外，通过完成任务，我们还可以获得新的战术指令，然后在出击前按照实际作战的需要调整分配指令。例如，在强攻性质的作战中，我们可以多携带一些诸如"突击"、"一齐射击"的进攻性指令；而在防守类型的任务中，"据点防守"的指令则显得十分必要。



角色培养

除了高性能的机动战士之外，培养角色的各项能力也会对作战有极大的益处。游戏中的角色能力分为射击、格斗、防御和操纵四项。玩家可以通过赚到的经验值为角色提升能力。至于角色的培养方向，自然是按照玩家的意愿来决定的。随着能力的提高，角色的等级和军衔也会逐渐提升。



©创通・サンライズ

机体的耐久度



不同于其他同类游戏的耐久度设定，本作中的机体耐久度还加入了装甲受损的概念。游戏中所有机体的装甲（AP）按照耐久度的最大值平均分为四个阶段。机体的耐久度在受到普通攻击时会逐渐降低，但也可以通过补给来恢复到最大值。不过，一旦遭到威力较大的攻击（如大威力光束武器的直击和格斗系武器的连续劈砍），机体的装甲就会受损，从而致使机体耐久度上限进一步降低。值得一提的时，当耐久度降低时，除了通过返回补给点来进行回复之外，也可以随时随地通过让机体蹲下来恢复机体耐久度，只不过恢复速度远不及在补给点来得快。

弹药补给

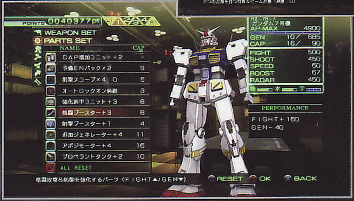
弹药补给要素并不是第一次出现在高达游戏之中，然而在本作中，弹药补给将显得更加重要。除了在战场特定位置有专用补给点之外，我们在战场上永远不要指望战友和敌人会拱手送来武器弹药。并且，游戏中的补给点也具备攻击判定，敌人往往会优先攻击这些后勤设施。一旦补给点被摧毁，那么我们就只能依靠手中的格斗武器来硬扛啦！



机体武装与强化部件

为了能够更好地适应不同任务的需要，除了选择性能更好的机体出战之外，武器的选择和强化部件的调整也显得尤为重要。在这其中，既可以根据实际需要为机体加装提升某项能力的特殊部件，例如提高狙击精度的高性能传感器和雷达、提高水中作战适应性的强化助推器等等。另外，玩家还可以根据自己的实际需要为座机配备不同的武器。本作中的各类机动战士不再像以往游戏中那样局限于专用的武器，而是可以在机体搭载限制范围内随意选择搭配，甚至还可以使用敌方的武器。高达挥着扎古的热能斧也不再是什么稀奇事儿！





战术心得之一·不要待在原地超过1秒钟！

按照以往同类游戏的经验来看，如果玩家选择走联邦路线的话，那么作为敌对势力的吉翁军往往战力较弱。然而在本作中，由于吉翁方面加入了大量诸如狙击型扎古、高机动勇士等强力机体，所以战斗并不会显得轻松。相反，大量远射狙击类武器的加入使得任何迟疑都会遭致致命的打击。为了尽可能避免被敌人的狙击枪和远射光束击中，经常变换行动方向和高速移动就显得非常必要了。





战术心得之二·作一名优秀的狙击手

由于机体和武器性能的限制，狙击模式在游戏初期往往发挥不了很大的作用。不过等到获得高性能机体之后，狙击模式的优点就会逐渐体现出来。通过为高性能机体配备狙击专用武器和特殊强化部件，玩家便可以实现在锁定目标距离之外进行远程狙杀。连续毙敌于千里之外可是非常有成就感的！

战术心得之三·我们的目标是：双倍杀伤力！

由于削弱了对武器选配的限制，我们终于可以按照自己的意愿携带称手的武器来作战了。并且，为了进一步强化杀伤效果，游戏还允许玩家为机体的左右手配备双重武装。尽管实际杀伤力只有单手武器的1.5倍，但对绝大多数敌人来说已经足够了。例如，我们在通常情况下往往会因为补给问题而节省弹药。但如果同时为主武器和副武器配备双重光束步枪，那么弹药和武器威力的问题就可以忽略。如果能够为机体另行安装备用弹夹／能源盒，那么基本上就可以彻底忽略弹药补给因素了。





想必喜欢美少女游戏的玩家们早就体验到《梦幻俱乐部》的魅力了吧，游戏中诸多的“萌”设定都和《偶像大师》有着异曲同工之处，而在只有拥有一颗纯洁的心才能踏入的梦幻俱乐部内，与漂亮的女孩子们喝酒聊天，谈谈心事也是一种非常愉快的体验呢。另外，穿插在游戏中的各类“卖萌”设定是不是对足了你的胃口呢？绰号“夜店大师”的本作定让你体验到与风情万种的接待小姐恋爱的独特乐趣。

通关时间：任意一角色单线通关流程约 8 小时

梦幻俱乐部	D3 Publisher	策略
X360 DREAM CLUB		日版
2009 年 8 月 27 日	1 人	6800 日元
无对应周边		

文 脆薯条 美编 忽悠悠

DREAM CLUB 日常生活篇

打工赚钱

俗话说“花钱容易，赚钱难”，金钱在游戏中真的是非常重要，在光顾梦幻俱乐部时不要求你腰缠万贯，但起码也得付得起帐吧，和女孩子聊天时如果要想点一瓶名酒，那价格可是比较贵的哦。而主角惟一的资金来源便只有依靠打工，不同的工作对应的日期也会不同，而收入也会对应变化。所以别光一直想着去找女孩子，偶尔也得看看自己的钱包。



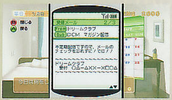
商店节购物



在商店街可以买到一些首饰、衣服之类的道具，都可以用来当做礼物送给自己心仪的女孩子。赠送礼物不仅能提高女孩子的好感度，而且随着好感度的上升可以让女孩子在下次拜访时穿在身上取悦你。要注意的是，如果送的礼物不合女孩子的胃口，那就算是白花钱咯。

手机短信

第一次在梦幻俱乐部中和女孩子认识之后就可以交换手机号码，当你晚上回到家中还能收到女孩子发来的短信哦，但手机短信的重要之处就是可以收到来自俱乐部的通告，包括一些特别的服务和女孩子们的休息安排等等，方便你下一步的安排，有时还能通过其他女孩子的短信收到意外的情报。



DREAM CLUB 让人心跳的夜店生活

点名系统



顾名思义，就是在接待员处选择自己喜欢的女孩，然后就可以和她聊天啦。如果之前有送过女孩礼物的话，此时可以让她换装来接待你哦，可供她打扮的东西非常之多，不同的衣装配合独特的饰品，这才是最大的卖点啊！不过一些稀有的衣装需要下载，这部分只能忍念掉了……

饮酒系统（IIS）



既然是号称“夜店大师”，那酒这样的东西自然不会少，游戏右上方的空槽是主角的酒醉度表示。在点完想喝的酒后推右摇杆便能喝酒，如果一下子喝得太猛的话会有晕眩的效果来提醒玩家，此时说话也会有点语无伦次，如果再继续喝的话就会晕倒，所以想锻炼自己喝酒的能力可是要慢慢来的哦。同样，如果把女孩子灌醉的话，她就会说一些平时听不见的秘话，而且声音和动作都会大幅变化，偶尔看看心仪女孩子的醉态也不失为一种乐趣。

迷你游戏



其实在游戏里点完零食之后就可以进行迷你游戏了，包括比酒量、对吃巧克力、在蛋包饭上用番茄酱写字等等。而一旦将女孩子灌醉后进行小游戏又是不一样的体验，其神态和发音都会让你心跳不已，当然这些女孩子都是很纯洁的！所以乱灌醉别人是不好的行为。

TIPS 游戏中还有两位隐藏角色，需要解开一定数量的成就才能出现。魔璃需要解除 35 个成就之后才会出现，而アイリ需要解除 30 个成就，如果嫌麻烦的话可以直接花上 800 日元去下载。

对话系统（ETS）

在和女孩子聊天时，可以选择主动向她提出问题，游戏中女孩子们的一些情报就是通过质问她才能获得的。如果一直保持沉默的话就会反过来被她提问，这时的回答就关系到好感度了。如果选择特定的回答选项后就能触发约会事件，所以可得谨慎回答哦。

触摸 EVENT



在与女孩子约会时才有的独特系统，通过“触摸”来提升其好感度，女孩子还会对你的动作做出不同的反应，例如帮她拍去身上的纸片、牵着她的手等等都会提升好感度。如果动作不当的话会让她火冒三丈，让其好感度大幅下降，所以“触摸”之前必须三思而后行哦。

私人时间（AFTER）

在俱乐部关门之后会有一段私人时间，出店后当然一切遵照女孩们的想法，如何活用这个机会就得看你的表现咯。此时与女孩子们对话还能收到意外的情报，对于收集女孩子们的小档案会有很大的帮助。

DREAM CLUB 少女们的秘密档案

在游戏中一定要达成 HAPPY ENDING 才能得知女孩们的真实名字，而其他的情报都要在游戏中亲自询问才能知晓，特别像三围这样的数据……

雪



本名	春日雪
生日	8月9日
年龄	20岁
三围	75/55/78
血型	B型
出身地	静冈
喜欢的酒类	鸡尾酒
喜欢的食物	起司蛋糕
不喜欢的食物	煎蛋
喜欢男生的类型	和哥哥（你）一样可靠的人

玲香



本名	赤羽ちとせ
生日	11月30日
年龄	23岁
三围	84/55/85
血型	A型
出身地	大阪
喜欢的酒类	葡萄酒
喜欢的食物	饭团
不喜欢的食物	青椒
喜欢男生的类型	非常有勇气的人

魅杏



本名	高園寺ひかる
生日	10月31日
年龄	21岁
三围	80/53/84
血型	AB型
出身地	神奈川县
喜欢的酒类	蒸馏酒
喜欢的食物	薯条
不喜欢的食物	葱
喜欢男生的类型	尊重别人的人

るい



本名	目白みどり
生日	5月10日
年龄	24岁
三围	88/62/90
血型	A型
出身地	千叶
喜欢的酒类	葡萄酒
喜欢的食物	起司
不喜欢的食物	肝
喜欢男生的类型	非常正直的人

亚麻音



本名	白金岬
生日	6月25日
年龄	20岁
三围	83/56/85
血型	A型 RH
出身地	东京都
喜欢的酒类	啤酒
喜欢的食物	口香糖
不喜欢的食物	青椒
喜欢男生的类型	比较粗犷的男生

理保



本名	双叶理保
生日	12月20日
年龄	20岁
三围	96/59/85
血型	B型
出身地	九州
喜欢的酒类	啤酒
喜欢的食物	甜橘子
不喜欢的食物	纳豆
喜欢男生的类型	强壮的人

みお



本名	森下成海
生日	3月7日
年龄	21岁
三围	92/63/92
血型	O型
出身地	京都府
喜欢的酒类	蒸馏酒
喜欢的食物	盐大福
不喜欢的食物	泡菜
喜欢男生的类型	和自己价值观相似的人

ナオ



本名	冰川南绪
生日	9月23日
年龄	20岁
三围	76/54/82
血型	B型
出身地	崎玉
喜欢的酒类	日本酒
喜欢的食物	烧肉
不喜欢的食物	香菜
喜欢男生的类型	温柔的人

TIPS 如果玩家用解除成就的方法开启了隐藏角色的话，此时千万注意不能登出或关机，如果没有自动记录过就登出游戏的话一定会让你泪流满面……

文 纱迦 美编 木仙



SOUL CALIBUR Broken Destiny

灵魂能力 毁灭宿命	NBGI	格斗
PSP	ソウルキャリバー Broken Destiny	日版
	2009年8月27日 1～2人	5980日元
	支持Wi-Fi无线联机功能	对应玩家年龄：15岁以上

通关时间：没有通关的概念，完美需 30 小时。

作为 5.55 系统目前惟一的幸存者（相信大家都知道我的意思），本作绝对是最近一段时间内最值得玩的 PSP 游戏。游戏的表现也相当不俗，技术的 Namco 在《铁拳》之后又一次创造了奇迹。不过不少玩家对本作的认识存在两个误区：一是感觉本作各角色的招式和 4 代没变化；二是游戏的单人模式太少，不但没有故事模式，甚至连街机模式都没有。为什么说这是误区呢？就请大家一起随我来看吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

基础知识

虽然去年的 4 代已经做过很详细的攻略了，不过由于不少 PSP 玩家都没有接触过 4 代，所以这回还是要把游戏系统重新介绍一下。当然对于新系统更是要认真介绍了。不得不说的是，1000 型的操作性太差了！



操作说明	
十字键	移动
左摇杆	移动
□	A 横斩
△	B 纵斩
×	G 防御
○	K 腿技
L	A+B
R	A+B+K

以上为默认键位，可以在 OPTION 中更改。

出招简化写法

由于格斗游戏指令的特殊性，基本上每个游戏都有专用的出招简化写法，以方便交流。下面就为大家介绍一下本系列的出招简化写法。

数字：代表 1P 位时的方向键，请参见电脑的小键盘。

ABKG：A 为横斩，B 为纵斩，K 为腿技，G 为防御

abkg：小写字母表示该指令要快速输入，如 aB

/：表示或者

+：表示同时输入

[]：表示需要按住键不放

CH：表示需要 COUNTER 命中

i：表示此技需要最速 T 输入

:：表示此技需要 JUST 输入

例

11A：快速按两次左下方向并按横斩键

1bK：同时按左下方向和纵斩键后马上按腿技键

[A+B]：同时按住横斩和纵斩键不放

i236B：最速输入 236B 指令

236B:B：236B 后 JUST 输入 B

画面解说

① 1P 角色名字
② 1P 账号名字
③ 1P 体力槽
④ 1P 灵魂计量表
⑤ 1P 爆衣情况
⑥ 2P 名字
⑦ 2P 账号名字
⑧ 2P 体力槽
⑨ 2P 灵魂计量表
⑩ 2P 爆衣情况



关于语言

从游戏内容来说，游戏的各个版本都没有任何区别，均内藏日英语字幕和语音。只要将系统语言设为日文，游戏的字幕就是日文的。如果系统语言是中文或英文，游戏的字幕将变为英语。

语音则可以直接在游戏中调节，方法是进入 OPTIONS→サウンド・字幕设定，之后在音声の言语一项中便可以选择是日文语音还是英文语音。一般来说大家都是选择英文，不过本作由于加入了奎爷，听奎爷讲日语的确有点奇怪。但游戏又不能像《街霸 4》那样给每个角色分别设语音，因此……

©1995-2009 NBGI

方向说明 文中出现的 A、B、K 对应游戏中的攻击指令，数字代表方向（1= ↙；2= ↓；3= ↘；4= ←；6= →；7= ↖；8= ↑；9= ↗；5= 方向归中）。

段位攻击

游戏中所有的攻击被分为 5 个段，这 5 个段分别如下：

上段（HIGH）：站防即可，蹲下会落空。代表技：AA。

中段（MID）：必须站防。代表技：BB。

下段（LOW）：必须蹲防，可以跳跃躲过。代表技：2K。

特殊中段（S-MID）：站防蹲防都可以，但蹲下和跳都不能躲过。

特殊下段（S-LOW）：站防蹲防都可以，可以跳跃躲过。代表技：2A。

上中下三段攻击也对应着三种爆衣方式。特殊中段会造成中段爆衣，而特殊下段是下段爆衣。



踏步

踏步（STEP）是八方位移的变形，其使用方法是轻点方向键，这样角色就能朝该方向做出踏步动作。踏步的起动速度快过八方位移，而且距离更远。快速踏步的回避效果更是远胜八方位移，而且能在防御和出招后迅速使出。

但踏步不如八方位移的是，踏步中不能使用 8WAY-RUN 技。

爆衣

在对战时双方的名字下面，都有 3 个绿色的小格子。这 3 个格子代表目前的爆衣状态，上面的格子代表上段，中间为中段，下面为下段。绿色代表完好，黑色代表已经被爆，红色代表即将被爆。

在 4 代里爆衣的发生是随机的，有可能挨第一下攻击时就被爆衣，不过在本作中改为一定要承受一定程度的攻击后才会被爆，在即将被爆之前对应的格子会变红。

爆衣后角色的服装会发生变化，不过本作的爆衣由于机能关系不如 4 代来得那么细致。爆衣除了外观会有变化外，角色受到的伤害也会增加。但在本作中破坏对手的部位后，所有段位的攻击伤害都会增加，而不是像 4 代那样仅增加对应部位的攻击伤害，具体关系如下：

1 部位破坏	攻击力 105%
2 部位破坏	攻击力 110%
3 部位破坏	攻击力 120%



破防和不能防

游戏中有着大量的防御破坏技和防御不能技，防御破坏技会带电，防御不能技会带火。

防御破坏技成立后，一般来说都会带来大量的有利时间，但在破防后能确定接上招式的很少，另外也有反而不利的情况。所有角色的一击必杀始动技都是防御破坏技。

防御不能技则一般都出招超慢且征兆明显，因此尽管威力极大，实用性都不高。部分角色如阿斯塔罗斯有蓄力型的防御不能技，这种招式在完成蓄力前就算带火也能防御。

COUNTER



击中正在出招或移动的对手，即为 COUNTER（カウンター）。COUNTER 时，不但攻击力会加强，而且大部分招会附加与通常命中时不同的效果（如昏迷、倒地）。在练习模式里把カウンター设定设为アタック即可进行测试。一般把 COUNTER 命中简称为 CH，即 COUNTER HIT 的缩写。

COUNTER 虽然分攻击命中、侧移命中、背后命中等多种情况，不过总的来说大同小异。COUNTER 时击打效果会出现红光，用肉眼就可以很清楚地看到。目测是否 COUNTER 是游戏的基本功之一，因为很多连续技都要在 COUNTER 时才成立。

八方位移

八方位移（8WAY-RUN）是系列的标志系统。只要按下方向键，玩家控制的角色就能灵活地朝八个方向移动，而跳跃和蹲下的动作必须配合防御和攻击才能做出来。在进行八方位移时，各角色可以使用与平时不同的招，在技表中以 8WAY-RUN 技单独列了出来。这些 8WAY-RUN 技也可以用快速按两次方向键使出来，比如 8 方向位移中 B，就可以用 88B 使出来。在连续技中必须用这种输入方法才能成功。



八方位移中受到攻击算 CH，但位移好的话可以令敌人的直线攻击（如大部分纵斩）落空，从而出现极大的破绽。不过位移时也得注意方向，一般来说对于右手拿武器的角色来说应该逆时针位移，左手角色则应该顺时针位移。



必杀连续技 一击必杀始动技是可以用在连续技中的，但对手的状态不能是倒地和空中，否则发动不了一击必杀技，因此只有墙壁连才有可能。不少角色都有类似的连续技，而且难度也不大。例如香华的 44K（撞墙），3B（撞墙），A+B+K。一击必杀。

灵魂计量表



在角色的体力槽旁边有一个圆球，那个圆球就是灵魂计量表。当玩家防御对手的攻击时，灵魂计量表会不断变色，从最初的蓝色变为不断闪动的红色。此时如果再防御对手的攻击，就会出现超大的硬直，这种状态被称为灵魂崩坏（SOUL CRUSH）。弹挡同样能让对手陷入灵魂崩坏效果。

发生灵魂崩坏时，必定会根据攻击段位发生爆甲，而且能发动一击必杀技，这无疑是对龟派玩家的惩罚。相反的是，玩家积极进攻的话，灵魂计量表会得到恢复。本作对灵魂计量表的算法和4代不太一样，威力小的技巧如AA、BB虽然能令灵魂计量表减少，但永远也不会导致灵魂崩坏。

本作中进入下一局时灵魂计量表不会恢复，因此有可能出现一上来就被秒杀的情况。不过尽管如此，本作的一击必杀成功率并没有显著提升，这是因为本作新增了主动爆衣系统。

NEW 主动爆衣

主动爆衣是本作新增的系统，指令是222A+B+K。发动瞬间会产生弹挡效果。主动爆衣会让自己的上中下三段全部爆掉，除了样子变化外，防御力也会相应下降。不过主动爆衣的好处是能够瞬间让灵魂计量表回复到很高的程度，在一场五局三胜制的比赛中，合理运用的话一般来说就能防止中一击必杀技了。防御力下降总比被一击必杀要好，大家千万不要吝惜。



NEW 一击必杀技

本作的一击必杀技有两种发动方式。第一种和4代一样，即在对手处于灵魂崩坏状态时输入指令，不过本作的指令简化为了A+B+K。4代中是A+B+K+G。

另一种发动方式是新增的，即一击必杀始动技，指令是A+B+K。这是一个防御破坏技，附加蓝色雷电效果，性能是因人而异的，有很弱的（如卡桑德拉）也有很强的。此技发动速度较慢，一般来说不能用于连续技中，而且绝大部分被防后都会露出较大破绽。

不过一击必杀始动技的优势在于，只要对手的灵魂计量表变红并闪动，用此技命中对手的话就会直接发动一击必杀技！如果对手防御的话则不行，但此技对灵魂计量表的伤害也非常大，从变红闪动开始只要防御两次即可将对手打成灵魂崩坏，而且之后会自动追加一击必杀技！简单地说，当对手的灵魂计量表变红闪动后，只要打中一次或连防两次就赢了。

但是一击必杀始动技必须在对手的状态不能是倒地和空中时才能形成一击必杀，如果对手跳起来或躺在地上是不行的。例如塞万提斯的3B在CH状态下是可以接A+B+K的，但此时无法发动一击必杀技。







进阶系统

掌握了上面介绍的知识，你就可以安心体验本作的乐趣了。不过本作实际上一个非常注重对战的游戏，你可以面联也可以通过AdHoc与外国玩家对战。既然如此的话，那你还得认真学习接下来的技巧！

弹剑和受流

熟悉G键是相当重要的。除了基本的站防和蹲防外，利用G键还可以使用出弹剑。

通常所说的弹剑事实上分为弹剑和受流两种。弹剑的指令是6G和3G，6G对上中段，3G对中下段，投技不能弹。弹剑成功后对弹剑方会有24帧优势（60帧为1秒），比4代更有利，基本上主力技均可接上。不过对方被弹后虽然在一定时间内不能防御，却可以使用弹剑，因此就算玩家弹剑成功也不代表对手会任你鱼肉。因为弹剑对投技无效，所以在弹剑后用投技是最简单的二择，不过投技也会被拆掉。



受流的指令是4G和1G，4G对上中段，1G对中下段。受流和弹剑的大同小异，但受流后对方会仆倒在地，而这个状态可以通过受身来恢复。受流成功后对方无法回手，但追击也非常困难。

受身

被敌人击倒落地的瞬间按G，就可以完成受身。受身的好处是可以迅速起身，从而避免被敌人追打。不过并不是所有的招式都能受身，有的招式需要JUST受身，有的招式则根本不能受身。

JUST受身即在落地瞬间的特定帧数内输入G，成功的话一样有白光绕身。JUST受身的优点在于可以回避一些不能普通受身的攻击。不过JUST受身的难度非常大，建议是连续按键来完成。

JUST和最速

在出招表中经常能看到JUST（ジャスト）技的说明。所谓JUST技，指的是对按键时间有严格要求的技巧，一般都要求玩家在招式命中对手的数帧之内输入指令，最严格的JUST技要求指令输入的时间在特定的1帧（即1/60秒）。

最速是另一种高难度输入技巧。最速的基本要求是快速准确地输入指令，且最后的方向和按键同时输入。最速的优势除了出招快之外，还会令一些技巧的性质发生变化。最有名的最速技巧自然是《铁拳》系列的最速风神拳。

本作使用JUST技和最速技时，角色的身上会发白光，以方便玩家进行判断。相比4代，本作在指令输入方面宽松了很多，JUST和最速的难度均有所下降。不过需要注意的是，不少JUST技或最速技在出招表中没有标明，例如索菲蒂亚的236B4就要求JUST输入。另外部分角色的JUST技和最速技和普通版是有区别的，这个在出招表中也没有标明，例如索菲蒂亚的B2BBB236B，在本作中JUST版追加了出场效果，可以派生出66K，236236AA，1B2BBB236B的强力出场技，普通版则不行。



起身

倒地之后起身又是一门学问。本作里倒地的人比较吃亏，因为不少招式都具有追击效果（例如大部分角色的 3B）。而且在起身的瞬间是不能防御的，如果此时受到攻击的话有可能被浮空或再次击倒。倒地之后究竟如何应付得具体情况具体分析，这里先列出倒地时的操作。

原地起身	G
快速起身	6G
前翻起身	6
后滚起身	4
侧翻	2 或 8
倒地反击	A 或 B 或 K

如果阁下实在对起身苦手的话，侧翻是最简单的应付方法，这样在挨对手一次追击后再按 G 起身可保平安，不过注意持续侧翻会自动起身。倒地反击是转守为攻的选择，在脸朝天且脚朝对手、或脸朝地且头朝对手时输入指令会直接变为起身攻击。





JUST弹剑

在弹剑中也有 JUST 的概念。当玩家弹剑的时机恰到好处时，弹剑成功的音效和画面会有明显不同，此时即为 JUST 弹剑。JUST 弹剑后对手拥有更大的硬直，且受到的攻击必为 COUNTER HIT。不过对手依然可以反弹回去。受流没有 JUST 版。

本作继承了 4 代 1.03 版的设定，弹剑虽然不能弹投技，但 JUST 弹剑是可以弹掉任何投技的。

NEW 系统变化

由于 3D 格斗游戏角色众多、招式众多，因此要想成为高手，就必须花时间去了解每个角色的招式（至少是主力技），这就是 3D 格斗游戏能乱拳打死老师傅的原因。

本作各角色的招式性能乍一看似乎和 4 代的 1.03 版区别不大，但实际上变化并不少。绝大部分角色的主力技都有帧数变化、威力变化、出场性能变化、威力变化、最速和 JUST 变化等等不同，如果和从来没升过级的 4 代 1.0 版相比那就更是天差地远了。4 代的弱角如洛克、扎萨拉梅尔的实力均有不同程度的上升，出场女王希尔妲的连续技威力变大但出场性能变弱……因为时间关系本期就不介绍全角色连续技了，好学的人可以找去年的 208、209 期杂志来看，80% 的连续技都还存在。以后我们再找机会补完本作。

除了之前提到的一些系统变化外，相比 4 代，本作在系统上的变化还有以下几点：

★前冲出滑铲所需的步数和 3 代一致。

★攻防硬直状态下允许提前输入位移指令的时间更加宽松。

★弹开对手身在空中的攻击时，对手会处于浮空状态，可以用 17 帧以内的招式追打。



空中制御

本系列的招牌系统之一。如果你被对手浮空的话，只要按住方向键，当玩家在空中受到攻击时就可以顺势朝该方向偏移，如此一来就可以避免受到新的追击。

空中制御可以说是非常简单而又重要的技巧，除了可以避免特定追击，还可以避免出场。不过空中制御也不是万能的，除了第一击无法制御外，也有很多空中连续技是无论如何也逃不掉的。还有一些只能用特定方向躲开的攻击。我们可以在练习模式里自行测试。

昏迷连续技

这是从 3 代引入的概念。部分招式可以将对手打成全身带有电流的昏迷状态，这种状态被称为昏迷（STUN）。被打成昏迷状态后，受到的追击每一下都算 COUNTER HIT，但攻击力亦会大幅减少。撞墙在本作中亦被算成昏迷连续技，这种昏迷是不可恢复的，因此非常实用。

昏迷状态分为可恢复和不可恢复两种，回复的方法是狂按方向键和按键。善于从昏迷状态中恢复是新手必须掌握的，不然会惨遭无情的追打。推荐方法是按住 G 键不放狂搓滑杆，等角色恢复之后立刻停手但 G 键依然按住。

与中级玩家对战时可以回复的昏迷连续技就基本上是不成立的了，但我们可以用威力大的下段或是投技来形成良好的二择。



模式简介

本作的单人用游戏模式只有 3 个，虽然数量不多，但是个个都很有意义，感觉比 4 代的单人模式更有用。没有各角色单独的故事模式是个遗憾，不过别的方面可是一点也不差。

QUICK MATCH

一分钟快速入门

★此模式可以与不同程度 AI 的对手对战。

★可以从顶级 AI 对手那里学习配招和连续技。

★打败对手可以取得称号，称号可以用于对战。

在这个模式里有 200 个由 AI 控制的对手，每次会随机遇到 8 个，可以自由选择挑战的对象。每个角色出场时都会有他的胜利场次和失败场次的统计，这也代表着对手的 AI 程度。最强的对手百剑の武王是全胜不败，只有你才能赐他一败。

每个对手都有一个称号，只要你能战胜他，就可以把他的称号据以己有。没有获得的称号会以※表示，以方便大家挑人。拿到的称号可以在选择对手的画面中按△键进行装备，这样在对战模式里就可以展示你的称号。

本模式下敌人的 AI 非常有特点，他们不再以作弊似的弹剑和预读来屈死你，而是更接近玩家的智商。他们依然会偶而中几个下段，但华丽的连续技和配招让你叹服，当你露出破绽时也会以良好的确反来反击，你可以从他们身上学到不少东西。

值得一提的是不少 AI 都具有与其称号一致的特性，如水鹤构えの达人就是一个用洪涧星狂进水鹤构的强者，对付他就要多用横斩和腿技。下段ブレイカ一就是一个狂用下段的家伙，请专心蹲防然后确反。和这种角色打的时候，只要掌握了他们的规律，就算是新手也能轻松获胜，打起来更像是动作游戏而不是格斗游戏。



另外，取得 50 胜和 200 胜时会开启新的自创角色部件。

奎爷的招式 本作忠实还原了奎爷的众多招式，不少 3 代的招式都有登场，装备方面除了混沌之刃还有奥林匹斯之剑、伊卡洛斯之翼，连波塞冬之怒等魔法也保留了下来。值得一提的是很多经典的 QTE 动作也得到了再现，像右投就是 2 代里的逼祭司读书，背后投是 3 代里的扭太阳神脖子，真是太赞了！

THE GAUNTLET

一分钟快速入门

★可视为本作的故事模式。
★可以学习本作的系统以及各角色主力技的对策。
★反过来亦可学习各角色的主力技有何妙用。

在这个欢乐无限的模式里，你将和卡桑德拉、希尔妲、当皮埃尔一起冒险。这个模式可以视为本作的故事模式，虽然剧情大多都是恶搞的，但是搞笑的剧情和可爱的插图会让你大呼过瘾。

这个模式一共 34 章，全部通过会有自创角色部件奖励。除了一开始的几章外，之后均是一个角色对应一章，在这一章我们可以学习如何应付各角色的主力技，反过来我们也可以学习如何更好地使用这些角色。挑战会以课题的形式出现，我们的任务就是要通过课题。课题的内容多种多样，不过基本上都是要求我们破掉电脑的攻击。失败之后电脑会给出提示，除了提示之外采用殊途同归的方法也行，因此难度不大。例如电脑使用投技的话，无论是拆投、蹲下、JUST 弹剑还是提前打掉都是可以的。如果输掉的话会有对话，这些对话往往都非常恶搞，所以强烈建议在每一问都失败一次以观看剧情，如果你是系列 FANS 的话绝对不会失望的！

每个课题还有评价和分数的设定。当玩家重复挑战时，完成基本课题后可以无限继续下去，只是再也没有提示了。累计通过一定的次数之后就可以获得对应的评价，最高的评价是★★★。而攻击到敌人时会根据攻击力来给出分数，并允许鞭尸，这里推荐用吉光的 66[A+K]（也就是自杀），因为威力大所以攻击力很高，但注意此技为自残技，因此只能在显示过关之后的时间内使用，否则自己就先死了。

TRIALS

一分钟快速入门

★内含两种难度的街机模式。
★内含可以无限进行的生存模式。
★打过之后可以开启对应角色的第 6 把武器。

这个模式就是街机模式，分为 3 种。TRIAL OF ATTACK 是普通难度的街机模式，只有 5 关；TRIAL OF DEFENSE 是困难难度的街机模式，共有 8 关；ENDLESS TRIAL 是无限进行的生存模式，难度会逐渐上升。

这个模式里敌人的 AI 远不能和 QUICK MATCH 里的比，不过由于不能接关，所以对于新手来说还是有点难度的。以至少★的评价打过 TRIAL OF ATTACK，以及在 ENDLESS TRIAL 取得十胜，会开启新的自创角色部件。每个角色打过 TRIAL OF ATTACK 或 RIAL OF DEFENSE 后均可获得第 6 把武器。

TRIALS 模式里的计分规则比较特殊。在画面下方会显示一个倍率，当玩家击中敌人倍率就会增加，出招被防或挥空时就会减少，挨打也会减少，一局失利的话会直接降为 100%。不同模式下倍率的上限不同，TRIAL OF ATTACK 里最高只能达到 1000% 的倍率。

倍率增加的程度与招式的威力有关，但威力过高的话加成并不明显，因此用小招一点点蹭是最好的。这里推荐用吉光，只要一招就行了：蹲 3K，蹲 K。反复使用，可保极高的分数，打 TRIAL OF DEFENSE 没有问题。

CREATION

一分钟快速入门

★可以创建属于自己的独创角色。
★新增的附件系统拥有无限可能。
★在其他模式满足条件后会增加部件。

这个模式就是系列最吸引人的要素之一，在此我们可以创建一个原创角色。本作一共可以保存 16 个原创角色。

创建角色分为两种，オリジナルキャラクタークリエイション是创建新角色，レギュラーキャラクターカスタマイズ是修改固有角色。

和 4 代相比，本作可以使用的部件有较大不同，称得上是互有增减。不过本作增加了不少男女共通的装备，另外增加了固有角色的 1P 装备，这两点是 4 代所远远不能比的。另外本作还增加了两栏附件，而这些附件除了改颜色之外，还可以自由调整角度和位置，甚至还可以拉宽拉长。这个设定称得上是系列史上的又一次革命，很多看似不起眼的部件经过巧夺天工的微调之后，就能起到意想不到的效果，海外玩家对这个设定推崇倍至。

不过固有角色相比 4 代要逊色不少，我们只能给固有角色换换颜色，不能更改服装。另外限于机能，服装可以调整颜色的部件也少了很多，算是一大遗憾。不过由于现在 1P 和 2P 的服饰基本上都能使用，所以要想重现某个固有角色也不是难事，当然脸型和声优是不一样的。

此模式下一开始并不能使用全部部件，必须满足一定条件后才能使用。满足条件后出现的部件是随机的（或者说是根据玩家的进度不同而给），因此就没必要列出具体每个部件的取得方法了，只列出满足部件奖励的条件。

QUICH MATCH 模式下取得 50 胜和 200 胜。
THE GAUNTLET 模式完全通过。
以至少★的评价通过 TRIAL OF ATTACK 模式。
在 ENDLESS TRIAL 取得十胜。
获得的名声超过 5 个、10 个、25 个、30 个。
用所有角色在 QUICK MATCH 模式中至少赢过一场

这回的自创角色模式增加了摄影要素，玩家创建好人物之后，必须为自己的角色拍照，这个会成为名片出现在对战时。拍照时有 7 种姿势、46 种相框、80 种背景可选，是个很有意思的设定。





TRAINING

这个就是游戏的练习模式，和 4 代相比少了出招表实际演示以及 REPLAY 回放功能，但相对地也增加了一些新的功能，满足玩家练习的需要是绰绰有余了。下面先介绍一下练习模式的菜单，这回的菜单有 3 栏。



第一栏

出招表
OPTION
选人
回到初始状态
退回模式选择画面

这回在练习模式里换人的话无须退回选人画面，而是直接就能手动选人，非常方便。回到初始状态这个指令可以用 SELECT+○来代替，可能很多玩家都没有发现吧？另外出招表的第一栏里会有一些推荐连续技，新手不要错过。

第二栏

选择 CPU 状态
CPU 防具设定
决定 CPU 的受身和空中制御状态
COUNTER 设定
灵魂计量表设定
是否显示伤害表示情况
站边选择设定

选择 CPU 状态一项里，可以选择对战、指令回放等命令让 CPU 执行，还可以决定 CPU 的强度。站边选择设定可以设定玩家在左侧还是右侧，非常方便。

第三栏

选择 CPU 行动 1
选择 CPU 行动 2

这个就是最常用的选项了，可以用来测试确反、连续技等等。最通常的设定就是把行动 1 设为立ち状态、ノーマル，行动 2 设为立ち状态、すべてガード，之后再去第二栏里设好受身和空中制御，就能测试连续技是否成立了。如果把 CPU 的行动设为指令回放，更是可以用来测试确反和对策，非常好用。

OTHERS

除了上面介绍的五大模式外，还有 3 个模式。

VERSUS：对战模式。本作可以面对面 Wi-Fi 联机，亦可通过 PS3 的 AdHoc PARTY 机能与外国玩家对战。大概是因为传输所需的数据量要少的缘故，与外国人对战的情况比次世代版还要流畅——百兆光纤玩家例外……



RECORDS：在这里可以查看当前获得的名声，以及各种资料数据的显示。

OPTIONS：菜单，可以更改键位、语言等等，正版玩家可以在此安装游戏，安装后游戏几乎无读盘时间。

名声心得篇

虽然 PSP 游戏没有成就和奖杯的设定，不过本作依然按照 4 代的标准设定了 50 个名声，我们可以将其看成隐藏要素。名声的取得情况可以在 RECORDS 里查看。

全名声一览

50 个名声以一行 8 个的形式列了 7 行，下面就按从左到右、先上后下的顺序，把这 50 个名声的解除条件列出来。

1	完成 THE GAUNTLET 模式的第一个课题
2	完成 THE GAUNTLET 模式的第 3 章
3	完成 THE GAUNTLET 模式的第 15 章
4	完成 THE GAUNTLET 模式的第 30 章
5	完成 THE GAUNTLET 模式的全部 34 章
6	把 THE GAUNTLET 模式的任意一个课题拿到★★★评价
7	玩 100 次 THE GAUNTLET 模式
8	用所有角色都玩过 THE GAUNTLET 模式
9	以 160 万分以上的成绩打通 TRIAL OF ATTACK 模式
10	以 240 万分以上的成绩打通 TRIAL OF DEFENSE 模式
11	在 ENDLESS TRIAL 里打过 20 人
12	在 TRIALS 模式中分数倍率达到 1000%
13	QUICK MATCH 模式 100 胜
14	QUICK MATCH 模式 20 连胜
15	在 QUICK MATCH 模式中拿到 100 个称号
16	VERSUS 模式 1 胜
17	VERSUS 模式 10 胜
18	作成第一个自创角色
19	一次摄影时连照 5 张相片
20	用所有的相框和背景照过相
21	选一组相框和背景照相
22	把 16 个自创角色名额用完
23	创建一个没有任何部件的自创角色
24	确定反击 1 次
25	确定反击 30 次
26	1 局中防御 10 次攻击
27	1 局中 COUNTER 对手 5 次
28	累计 COUNTER 30 次
29	用投技赢得胜利
30	拆投 1 次
31	拆投 25 次
32	令对方出场而获胜 1 次
33	令对方出面而获胜累计 40 次
34	1 局比赛中让对方出场 3 次
35	累计让对手撞墙 5 次
36	累计让对手撞墙 50 次
37	累计 10 次从昏迷状态下恢复
38	发动 5 次会心一击
39	连击数超过 7
40	JUST 弹剑 1 次
41	赢过所有的流派
42	累计赢过 765 人
43	累计赢过 100 名女性
44	累计赢过 100 名男性
45	八方位移的距离累计超过 1000 米
46	八方位移的距离累计超过 1 万米
47	DOUBLE K.O. 1 次
48	玩过所有的模式（RECORDS 和 OPTIONS 除外）
49	取得全流派的所有武器
50	获得之前 49 个名声

难点解析

这回所有的名声可在除练习模式外的其他所有模式中取得，如果找得到朋友和你一起玩 VERSUS 模式的话更是方便快捷。

THE GAUNTLET 模式相关的名气都不难，不过用所有流派和累计玩 100 次这两个比较耗时间，不过只要选人进去，然后故意输掉退出就行。因此不算太难。

TRIALS 模式相关的名气更简单，活用之前推荐的吉光不在话下。生存模式 20 胜有点难度，可以参考下文。

QUICK MATCH 模式相关的名气很花时间，而且有难度，建议是 200 胜和 200 称号一起拿。在输掉之前退出，可以维持连胜记录不变，如果不小心确实输了，只要赶在自动存档前退出游戏回到 XMB 界面就能解决。

VERSUS 模式相关的名气不难，但你得找到人对战才行。

自创角色相关的名气里，第 20 号比较耗时，我们得不断重复“换像框→换背景→照相”的步骤，中途不要退出，反复拍到最后再保存就行了。

取得所有武器要求玩家用所有人都通过 TRIAL OF ATTACK 或 TRIAL OF DEFENSE，这样能取得各角色的第 6 把武器。然后取得 10 个名声时能获得每个角色的第 7 把武器，这样就 OK 了。唯一的例外是西格飞的武器 Broken Destiny，这把武器需要完成 THE GAUNTLET 模式。

DOUBLE K.O. 1 次推荐使用吉光，他的 66[A+K] 能够对双方造成 100 来点伤害，在确保能同时杀死我方和敌人时大胆使用即可。

剩下的名声都不难，不过 765 人斩和累计位移 1 万米会相当耗时间。



强角推荐

考虑到有不少新手，这里给大家推荐一个打电脑的最佳人选，那就是海盗船长塞万提斯（CERVANTES），具体用法如下：

★神技 4A+B 是对电脑专用招，打中敌人后会自动进构，之后按 B 能追加，威力巨大。就算被电脑防住也是我方有利，可趁机用投技。不过此技在版边会出界，慎之！

★ 6B[B] 是另一个神技，电脑从不防御，只会偶尔弹挡。注意一定要命中对手，如果被位移掉就惨了。

★敌人在版边时可以使用 A+G 投或 66B，这两招都是出场神技。

★船长的确反好招是 aB，出招快，威力大。

★推荐连续技：

① 8/9B，aB/AA

② 4A/bA（CH），2A+B，起身 A，aB/4KK

③ 3B，8A+K，3A+B

④ 3B（CH），8A+K，8A+K，8A+K，3A+B/i214B

⑤ 3B（CH），9[B+K]，11/77B

⑥ i214B，22/88B，44B/（i214B）×2

⑦ 4A/bA（CH），2A+B，起身 A，4KK（撞墙），66B（撞墙），各种追击



奎爷降临！

最后当然是以本次客串的奎爷的连续技告终了！奎爷拥有不少受身取的好招，虽然有一些 JUST 技但均只需连按就能出，不愧是战神！以下连招中最帅的⑦，这招可以简化为按 8 不放，然后先按 A 再连按 B，非常简单。目前还尚未将奎爷的全部实力挖掘出来，大家先将就着用用。

① BBB，66B

② B+K，B，8B+K:B

③ 66B8，スパルタン・アセント中 BB8，イカロス・ライズ中 A:K

④ 3AB（CH），11BAA

⑤ 3B8（CH），スパルタン・アセント中 BB8，イカロス・ライズ中 A:K

⑥ 3B8，スパルタン・アセント中 K

⑦ 88A8，スパルタン・アセント中 BB8，イカロス・ライズ中 B

⑧ B+K B，（对手未起身时）B+K B，8B+K:B

⑨ 背向 B+K，B+K，B，8B+K:B（JUST 受身可躲）

⑩ B+K，B，22B（迅速输入的话对手会晕），22B/8B

搞笑剧情 THE GAUNTLET 模式的剧情非常好笑，强烈建议每一步都失败一次来观看对话，这里举出一个最搞笑的：艾薇的环状态 A+B A 对策。卡桑德拉：“居然是中下段混合的招式，太阴险了，难怪这个女人 30 岁了还嫁不出去。”艾薇：“你这个连裙子都不穿的变态女，还真敢说啊！”卡桑德拉：“你……你……你自己拿镜子照照看，看看咱俩谁穿得更像变态！”



BATMAN ARKHAM ASYLUM

文 雷电 美编 anubis

如果是蝙蝠侠原作的爱好者，那么本作会让你泪流满面。如果你是一个半吊子的蝙蝠侠爱好者，那么本作能挖掘出你成为真正的蝙蝠侠爱好者的潜力。游戏的主题以漫画原作为基础，故事的撰写人是负责《蝙蝠侠 动画系列》的 Paul Dini，70 年历史的蝙蝠侠世界中的大量经典角色都将出现在游戏中，除了拥有戏份的几个主要角色外，其他角色的出现方式也都合情合理，通过一些线索开启的角色生平、录音和原画值得 FANS 品味。游戏的过程也紧张刺激，关卡、任务设计毫不含糊，战斗部分乍看显得单调，当真正了解战斗的精髓“拳不走空、速战速决”后，会发现战斗系统颇有讲究。两种挑战模式拥有一定难度，240 个收藏要素让游戏内容丰富至极……总之，不管是喜欢漫画、动画、电影还是对蝙蝠侠有着哪怕一丝兴趣的你，没有任何理由错过这款精彩之作！

注：本作以X360版为基础撰写。

通关时间：10 小时
全成就／奖杯时间：50 小时左右

多机种	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Eidos/Rockstead	动作冒险
	Batman：Arkham Asylum		美版
	2009年8月25日	1人	59.99美元
	对应机种为PS3及X360		对应玩家年龄：16岁以上

基础篇 Basic

蝙蝠侠的战斗讲究的是利索，出招就要打中人，否则就不要出招，另外，以不动化万动，防御反击的发动也十分重要。只有不出空招，连击（Combo）才会继续。

蝙蝠侠的战斗

普通攻击 Strike

普通攻击其实只需要 X 一个键发动，看准敌人的方向，推左摇杆并按下 X 键，如果蝙蝠侠身体的姿势和位置合适，他就会发出适时的攻击动作，如果较近且正面对着蝙蝠侠，就会是普通的拳击；如果背对，有可能是回身一击也有可能是飞起一脚；如果较远，蝙蝠侠会飞身过去命中敌人……当然，实际游戏中 X 攻击动作的变化非常多，玩家不必担心打不中敌人，但是一定要切记不要胡乱连按，一定要和蝙蝠侠的招式一样，有节奏，攻击频率（按键频率）适中，切记将方向把握好，就能很轻松地攻击到敌人。



反击 Counter



当敌人要发动攻击的时候，蝙蝠侠的“蝙蝠直感”会发动，敌人的头顶会出现几个蓝色的小线条，这时候蝙蝠侠如果没有在任何攻击动作之中的话，按下反击键 Y 就会做出漂亮的拆招动作并且反击敌人。反击也会计入连击数中。

操作	
左摇杆	移动
LS	视角居中
右摇杆	转动视角
RS	放大视角
方向键	选择道具
X	攻击
Y	反击
B	斗篷眩晕
A	跑／推左摇杆按两下A为躲避
LB	进入侦查模式／按住为扫描
LT	按住为瞄准／轻按一下为快速扔出飞镖
RT	蹲／使用道具／连按两下为快速释放蝙蝠爪





潜行和背后偷袭 Sneak and Silent Takedown

游戏中潜行也非常重要，一些关卡强制玩家必须进行潜行，否则会导致任务失败。潜行没有太多的提示，玩家要根据感觉隐藏自己的身形，按住 RT 键俯下身子前行的话，一般只要不直接暴露在敌人的视线中就不会被发现，如果是普通的直立行走或跑动就会发出一些声响，很容易引起前方不远处背对你的敌人的注意。

场景中四通八达的通风管道、地板上的铁网下面的小沟渠也可以蹲下后跳进去（按住 RT 按 A），之后可以改变位置。

墙角可以靠近后蹲下靠墙，之后可以调整视角查看墙角后面的情况，也要多加利用。

在敌人没有发现你的时候，你可以在其背后按 Y 键发动偷袭，一击必杀。可以发动偷袭的时机，屏幕下方会有 Y 键的提示图标。偷袭的过程也不会发出会惊动其他敌人的声音。



©2009 Eidos Interactive Ltd.Developed by Rocksteady Studios Ltd.Published by Eidos Interactive Ltd.

斗篷眩晕攻击 Cape Stun

蝙蝠侠的斗篷除了耍酷和“兜风”外，还可以在战斗中发挥巨大的作用。当与使用武器的敌人战斗时，如果直接进攻，招式都会被他们格挡，这就要按下斗篷眩晕攻击键B（Cape Stun），这样就可以将敌人晃晕，之后就任你宰割了。当使用武器的敌人要发动攻击时不会显示蓝色小线条，而是红色，这也是按下B键的时机。另外，当敌人抄起场景中的道具当做武器的时候，他们的头顶也会出现红色线条，上前使用斗篷眩晕他们可以让他们丢下道具。

倒地追击 Ground Takedown

当敌人受到较重的攻击时会倒地，这时候头顶也会冒出旋转的星星，这时候推大致的方向，按下蹲RT和反击Y就可以发动倒地追击，对于普通敌人都是一击必杀。倒地追击的动作持续时间比较长，而且在这个过程中其他的敌人也会攻击你，所以要谨慎使用。



蝙蝠侠的装备

侦查模式 Detective Mode

游戏中按LB键可以开关侦查模式。在侦查模式下屏幕画面会变成蓝色，有特殊用途的物体会显示出橙黄色，没有装备的敌人会显示为蓝色，有装备的危险敌人为红色，一些可以炸开的墙壁、拉开的盖子、破坏的风扇控制台、破解的控制台等等都会有特殊的标记显示出来。另外，游戏中需要扫描一些重要线索，并根据线索追踪，这都要在侦查模式下进行。



胶体炸弹 Explosive Gel

一种胶状的炸弹，平时装在密封的瓶子中，可以喷涂在任何物体表面（选中炸弹后按住LT准备，RT向墙壁或脚下喷涂），胶体粘住后需要按住LT再按RB引爆。同一时间最多可以喷涂三处炸弹，未升级前只能同时引爆所有炸弹。蝙蝠侠在一般情况下都会将炸弹涂成蝙蝠形状。

在侦查模式下，一些薄弱的墙壁、地板或天花板会显示出半透明的浅蓝色，并且上面有爆炸的标志，这些地方可以使用炸弹炸开，让蝙蝠侠紧贴墙壁站立喷涂就会将胶体粘在墙壁上，如果面前没有墙壁就会涂在地上。

有些较远的薄弱墙壁蝙蝠侠不能直接靠近，那样就无法使用炸弹炸开。

注意，胶体炸弹是无法伤害到蝙蝠侠的，喷涂后不用后退直接引爆就可以。



钩爪 Grapple

蝙蝠侠的钩爪这种给人印象深刻的道具自然会在游戏中派上大用场。不管是高台还是蝙蝠侠标志性的怪物石像这样的落脚点，只要可以让钩爪牢牢抓住的地方就可以按RB键射出钩爪，之后蝙蝠侠会自动飞到钩爪抓的地方。



阿克汉姆疯人院所在的小岛上有非常多的怪兽状滴水嘴（Gargoyle），也就是怪兽石像，它们都固定在高高的墙壁上，蝙蝠侠可以在很远的距离之外就发射钩爪并飞到石像上，之后可以随意观察脚下的场景。另外还有一些路灯或狭窄的边缘可供蝙蝠侠做出同样的动作。

蝙蝠飞镖 Batarang

蝙蝠飞镖是蝙蝠侠善用的暗器，飞镖被做成蝙蝠形状，因此得名。飞镖有两种投掷方式：在选定蝙蝠飞镖的状态下按LT键进入瞄准状态，如果有敌人在视角内，会锁定离中央准星最近的一个，锁定框为黄色圆圈，之后按RT键即可向锁定的敌人投掷；另外一种方法，不管是否选定飞镖，只要按一下LT（之后松开），就会自动向正前方一定角度内的敌人投掷飞镖，只要前方有敌人，基本就会命中，但是如果敌人在你身后那多半就要投空了，除非在投掷时推左摇杆方向，如果转身及时，也并非全无命中可能。



不升级时，蝙蝠飞镖对敌人的伤害力非常小。

蝙蝠爪 Batclaw

这和蝙蝠侠胳膊上自带的普通钩爪不同，它的外形和一把枪一样，喷射出去的力量更强，可以将蝙蝠爪射出抓住物体，之后蝙蝠侠用力拽绳索将物体拉过来。可以使用蝙蝠爪抓开一些较远的通风管道的盖子、移动一些挡住路的箱子，也可以用作武器抓敌人，蝙蝠爪抓住敌人后蝙蝠侠拽绳索就可以将他们弄晕。

在游戏后期再次进入蝙蝠洞穴时可以得到终极蝙蝠爪（Ultra Batclaw），这个装备一次可以射出三个蝙蝠爪，在战斗的时候就可以同时抓住三个正面的敌人了，另外，那些较远的薄弱墙壁也可以在瞄准模式下当准星变为三个锁定框时发射终极蝙蝠爪抓住，之后连按A将墙壁拉塌。





绳索发射器 Line Launcher



中后期才能得到的道具，也是射出绳索的枪械，不同的是为了最大限度加长它的射程，因此只能水平向前射击，射出的绳索会牢牢抓住正前方水平位置的物体表面（如果没有表面可爪就不能发射），之后蝙蝠侠会从空中顺着绳索划过去。有了绳索发射器，再远的地方只要能到达一个和它水平的平台，就可以轻易到达。在绳索上滑行的途中可以随时按A键跳下来取消滑行。

TIPS 游戏是自动记录的，每当切换场景后，屏幕右下角会显示出旋转的白色环形小图标冒，这就是在记录啦！

密码破解器 Cryptographic Sequencer

利用超声波频率破解安防系统的装置。小岛上安放着各种安防系统，一般的外形都是一个控制台，名为保安控制台（Security Control）。破解的方法比较简单，选中密码破解器，按住 LR 准备，在靠近安防系统后按 RT 开始破解。这时候要推左右两个摇杆寻找屏幕上的波形能达到最大振幅的频率，当达到最大振幅后波形会变成绿色，持续保持绿色一段时间就算完成了破解。准备模式中锁定安防控制台的圆形图标外围的小圆点代表密码的难度，最高难度的锁要在规定时间内找到 3 个振幅最大的频率才能彻底破解。



韦恩科技 Waynetech

蝙蝠侠的技能和装备都是可以升级的。游戏中通过各种途径都可以获得经验值（XP），屏幕右上角的数字显示当前的经验值，数值外围的灰蓝色细圆环为经验值的进度，当蓝色细圆环长满一整圈后就升一级，每次升级时都可以选择一个技能，一共 20 个技能，开始并不能随意选择，有些是锁着的，需要先学会之前的技能或等待剧情进行到一定程度才可以升级。

特殊连击——摔投 SPECIAL COMBO THROW

当蝙蝠侠在战斗中每达到 8 以上的连击数时就可以选择按下 A+X 键发动摔投，之后蝙蝠侠会抓起一个敌人，之后可以将敌人扔出去，抓着敌人的过程中不会因为停顿而中断连击，所以可以大胆使用，投掷出去的敌人也可以对周围的敌人造成伤害。

特殊连击——一击必杀 SPECIAL COMBO TAKEDOWN

当连击每达到 8 时按 B+Y 键发动一击必杀，大多是关节技，对小兵是一击必杀，发动过程中不会受到其他敌人的伤害，也不会中断连击。

特殊连击进化 SPECIAL COMBO BOOST

将前两个特殊连击所需的 8 个连击数降低到 5，也就是说连击中每达到 5 连击就可以发动特殊攻击。

蝙蝠飞镖连击 COMBO BATARANG

在连击中投掷飞镖命中敌人也加入到连击数中，这个技能的目的就是在战斗的连击中加入飞镖攻击，可以让敌人进入眩晕，还可以继续连击。需要注意的是，按一下 LT 扔飞镖比较实用，瞄准的话一般都会比较慢，当然快的话也是可以计入连击的，不过较快的瞄准也只能让视角对准前方，还不如直接投掷。不过升级到复数飞镖时可以选择是否按 LT 瞄准后再投掷。



会心一击连击 CRITICAL COMBO STRIKES

一次恰到好处的普通攻击会拥有两倍攻击力，并且增加的连击数也是 2，这样就能更快发动特殊连击了。会心一击基本的发动时机是在上一次攻击命中的瞬间迅速按下第二次攻击。

倒吊终结技 INVERTED TAKEDOWN



蝙蝠侠停留在怪兽石像上时可以按 B 键像一个蝙蝠一样倒挂在石像上，当正下方经过敌人时，按 Y 键可以让蝙蝠侠迅速滑下身体并将敌人拽上来用绳子勒住倒挂在石像上。一个石像只能挂一个人。

装甲升级 ARMOR UPGRADE V1/V2/V3/V4

增强蝙蝠侠装备的防御力，其实就是直接增加蝙蝠侠的血量，一侧增加一小格，最后血槽将成为一个圆环。

蝙蝠飞镖的攻击力 BATARANG POWER

增加飞镖的普通攻击力，增长被飞镖命中的敌人的眩晕时间。

复数蝙蝠飞镖 TWIN/TRIPLE BATARANG

允许一次投出两只／三只飞镖，后者需要前者升级后才能开启。扔出后需要一定的“冷却时间”才可以再次使用。方向键左上选择复数飞镖后，LT 瞄准，RT 扔出。可以用在连击中。

遥控蝙蝠飞镖 REMOTE CONTROL BATARANG

扔出后可以受到蝙蝠侠控制的特殊飞镖。使用左摇杆控制前进方向，右摇杆控制视角，飞行一段时间之后会自动停止。一旦扔出后需要一定的“冷却时间”才能再次投掷。

声波蝙蝠飞镖 SONIC BATARANG

调整到与阿克汉姆疯人院中的囚犯脖子上套着的特殊项圈频率相同的声波飞镖，可以吸引套着项圈的敌人，将他们引到陷阱中或让他们远离必经之路以躲开不必要的战斗。对应方向键右上，选择后 LT 瞄准，RT 投掷，使用后有“冷却时间”。

声波冲击蝙蝠飞镖 SONIC SHOCK BATARANG

升级后的声波飞镖在投掷后可以引爆，这样会触发囚犯脖子上的自杀项圈让他们失去行动能力。其残留的影响会直接停止场景中其他的声波飞镖的效果。

多重波长引爆 MULTIPLE FREQUENCY DETONATOR

允许蝙蝠侠选择性地引爆胶体炸弹。喷涂炸弹后，普通状态下按住 LT 再按 LB 还是同时引爆，需要在按住 LT 准备引爆的状态下按下 RS 进入放大视角，这之后瞄准想要引爆的炸弹会出现黄色锁定框，再按 LB 就能引爆指定的炸弹了。但是如果两个炸弹挨得太近，另外一个也是会被刚刚爆炸的炸弹引爆的。

TIPS HARD难度下没有动作提示，也就是说敌人头上不会有蓝色、红色的线条，所以不推荐从HARD开始玩起……

自动探测引爆 AUTO PROXIMITY DETONATION

具有威胁的敌人接近升级后的胶体炸弹，炸弹就会自动引爆，并且让被炸到的敌人暂时失去行动能力进入眩晕状态。

密码破解器有效距离 CRYPTOGRAPHIC RANGE AMPLIFIER

增加密码破解器使用的有效距离，允许表附下在较远的距离破解保安系统控制台，这样才能通过一些之前无法通过的地方。

密码破解器功能加强 CRYPTOGRAPHIC POWER AMPLIFIER

加强破解器的破解能力，更容易找到绿色的波长。掌握解码技巧后这个技能没有什么存在的必要，可以选择最后升级。





出谜人的挑战 Riddler's Challenge

出谜人的挑战是游戏的收藏要素，一共240个，全部找到是要花一番功夫的。挑战分为5种，这些挑战都被详细地分到9个大场景中，每个场景基本都拥有5种挑战，数量不同，可以在菜单的RIDDLER'S CHALLENGE中查看。未解开的谜题会显示为各自的图标，解开的谜题会显示为蝙蝠图标。未解开的图标上有钥匙图案的代表这个挑战解开后会解锁一些游戏内容，包括人物的生平、挑战模式新关卡等等。

1 奖杯 RIDDLER TROPHY

这些绿色的问号奖杯被放置在各个场景的角落里，需要玩家仔细搜索每个角落才能找到。有些地方需要特殊的方法才能到达，比如较高的平台、被薄弱的墙壁挡住的地方、需要解开保安系统才能进入的房间、四通八达的通风管道中等等。

2 谜语 RIDDLE

谜语是出谜人的代表，基本上每个独立的小场景中都会有一个谜语，谜语的谜面是出谜人精心想出，这些谜语都和漫画、动画、电影的故事有着紧密的关系，它们的谜底都是故事中的人物或特殊的事件，并且以一些事物出现在当前蝙蝠侠所在的场景中，如果这个场景中的谜语还未解开，进入场景后会在场景名下直接显示出RIDDLE。当找到谜底所指的事物时，对准谜底长按LB键进行扫描（SCAN）就可以解开谜题，如果谜底在扫描视野中，但是离得太远或者看不清物体就会提示TOO SMALL，这时候可以走近并按下LS放大视角后对准谜底物体扫描。还有一种问号谜题需要打开侦查模式，在特定的角度将场景中弧线和点处在不同平面上的绿色大问号拼合扫描解开。

3 病人审查磁带 PATIENT INTERVIEW TAPE



阿克汉姆疯人院会对到这里的病人（囚犯）进行审查，指派医生与其对话，这些记录对话的磁带散落在小岛的各个场景内，蝙蝠侠捡到后可以在人物传记（CHARACTER BIOS）菜单中收听。只有一部分出场的重要人物有相关的磁带。

4 小丑假牙 TEETH

这些在小岛上四处乱蹦，发出咔哒咔哒的声音的假牙是小丑丢出来的小玩意，它们没有攻击性，一般会两三个在一起出现，使用蝙蝠飞镖可以将它们打碎。每个大场景中有20个假牙，打碎5个、10个和20个分别可以解开这个大场景的一个谜题。

5 阿克汉姆编年史 CHRONICLE OF ARKHAM

在阿克汉姆疯人院所在的小岛上，在一些奇怪的石板上有昆虫的雕刻图案，这些标记被蝙蝠侠找到并被破解，于是玩家可以听到一个名为“阿克汉姆之魂”（THE SPIRIT OF ARKHAM）的声音，一共有24个，前面的23个分布在场景中，全部得到后到Penitentiary的Securtiy Control Room，调查之前关押夏普院长房间的地面获得第24个。



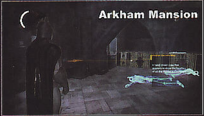


秘密地图 SECRET MAP(MYSTERY)

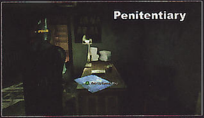
看到240个收集要素是不是有些头大了？不要害怕没有头绪，其实每个场景中都有一张秘密地图，在RIDDLER'S CHALLENGE菜单中显示为“神秘的事物”（MYSTERY），一共9张，找到地图后，对应区域内的所有谜题的位置都会被标注为一个个按“无限符号”旋转的绿色小问号，因为问号是旋转的，所以并不能指出精确的地点，但是有了大概位置就轻松多了！完成的挑战是不会显示的。所以，当然，秘密地图在一开始是无法取得的，多数都需要随着流程的进行，取得相应的特殊道具后才能到达这些隐藏的地点得到秘密地图，有了它们，再对应菜单中挑战的提示，240个收藏要素就不难找啦！



▲第一次打败稻草人后，进入Experimental Chamber（实验仓），桌子上的熊得到贝恩的生平，旁边就是秘密地图。



▲从Zsasz手中救出Young后，在Warden的办公室房间右侧有秘密地图。



▲抓住小丑女的Extreme Incarceration，进入小丑女刚才待得小楼下层，桌子上有秘密地图。

TIPS 蝙蝠侠是不杀人的，所以游戏中都是将敌人打到不省人事状态（Unconscious），而被敌人杀死的人都是死亡（Deceased）。

流程篇 Walkthrough

强化治疗中心 Intensive Treatment

蝙蝠侠押送小丑到疯人院囚禁，与夏普院长见面，一路跟随押送小丑的小队前行，但是小丑逃脱，干掉两拨敌人后从小丑打开的门进入，左侧房间内有3个假牙，这里可以学习使用飞镖。

一路来到Patient Pacification Chamber，Zsasz绑架了一个警卫，到上层用钩爪抓住怪物石像绕到Zsasz后面，稍稍瞄准Zsasz后出现Glide Kick的提示，按X键滑行飞踢，这时候敌人会眩晕倒地，之后可以倒地追击直接解决敌人。



小丑女绑架了夏普，对话结束后连按A键打开通风管道的盖子，这将是以后经常会用到的通道。在通道中可以找到第一个出谜人的奖杯。之后要多多留意这种绿色的问号奖杯。

从通风口下来通过Processing Corridor到Decontamination（净化室），小丑释放精神毒气，蝙蝠侠要救出身处充满毒气的房间的两人。从窗户处抬头钩爪到上面，出来后按A救下扒在边缘的警卫。按住A可以奔跑，前方如果是边缘就会跳起，平台间一些较窄的空隙可以通过按住A移动直接跳过，一些较矮的障碍也会直接翻越，一气呵成。钩爪到再上层救下另外一个警卫，之后按住A滑行到下层平台救下一个囚犯（Blackgate Convict），当然会在救上之后一拳打晕。按LB打开侦查模式，下方的控制室内有抽风机控制台（Extractor Control Point），扔飞镖攻击控制台，抽风机重新工作，毒气被吸走。出门后跟随绿色箭头行动，小丑放出第一个巨人，这里无需与之战斗，只要推方向连按A滚动躲避他的攻击，一小段时间后这个未彻底完成的巨人会倒地身亡。



Bolds叛变，绑架了戈登，要回到Holding Cell寻找Bold留下的线索。这之后，一些重要的线索都会在地图上直接标注出来，向着圆点前进就能将剧情发展下去。

到Holding Cell进入侦查模式，调查黄线框内的线索，右前方的地板上有Bolds丢下的酒瓶，按住A扫描可以得到酒精的信息，之后在侦查模式下，空气中残留的酒精便会显示出来，这就是追踪的线索了。



再到Secure Transit，小丑女出现并破坏了电梯，需要使用钩爪和跳跃一路爬到顶层。一些墙壁上的细缝可以跳过去拔住，之后慢慢移动到平台上。当攀爬过程中不小心跌落，中途会显示LB自救（Escape），之后会发射钩爪回到之前的平台上。到上层后，首先会发现一块奇异的石板，按住LB可以进行扫描（Scan），石板的文字是加密的，蝙蝠侠进行破解后得到一些关于阿克汉姆的信息。

到Cell Block Transfer，会出现拿枪的敌人，正面与之冲突即使取胜也会受点小伤，所以要绕到后面智取。抬头钩爪石像绕到后面挨个偷袭。之后到右边干掉与小丑对话的敌人，打开盖子前行。

回到Intensive Treatment Lobby，消灭里面的三个敌人后出来到小岛表面。

大厅南边的门前发现Bolds的尸体。出谜人与蝙蝠侠对话，并出了第一个谜语，扫描尸体旁边墙上夏普的肖像画解开谜语。第一个谜语必须解开，否则流程无法进行，之后的谜语只和隐藏要素有关，并非必须解开。经过卫生间，通过通风管道来到小岛表面。之后提示蝙蝠车（Batmobile）有危险并接到Oracle消息，这时候蝙蝠车被标注在地图上，前去保护蝙蝠车吧！

打倒车旁边的敌人，获得胶体炸弹（Explosive Gel），进入调查模式扫描地上的烟斗。之后跟随烟的线索追寻夏普。通往Arkham West的门紧闭，使用炸弹炸开门右侧的墙壁。Medical Facility是小丑下一个目标。进入Medical Facility，因保安系统无法通行，需要找到进入Medical的第二条路。

来到Medical房顶，打开侦查模式，找到建筑的弱点炸开后进入。



医疗设施 Medical Facility



进门后通过通风管道来到Sanatorium（疗养院），绕到远处逐个消灭5个敌人，之后解救医生。下面要分别解救Dr. Young、Kellerman、Chen三个医生，地图上标记出的三个地点可以按任意顺序前往。

1 病人监护中心 Patient Observation

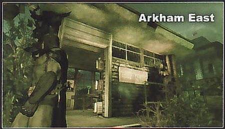
杀死两个敌人后右侧通风管道进入房间，下面都是毒气，站在右侧看左下方，打控制台风扇通风，只有上层部分。之后顺着左墙，按住A飞越过两个平台，打第二个控制台，打断房顶上吊着人的绳子让他掉下去砸穿房顶，见到第三个控制台。打破三个控制台后救出Kellerman。



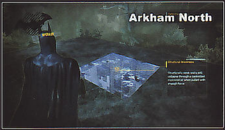




▲Arkham West，如图位置解码安防系统后可以在房间中取得秘密地图。



▲Arkham East，如图位置解码安防系统后可以在房间中取得秘密地图。



▲Arkham North，如图位置使用炸弹炸开房顶上的薄弱部分跳进房间取得秘密地图。

TIPS 游戏一共有3种结局画面，经过目前的考察应该是随机出现的，其实就是最后装有泰坦病毒的箱子在水中漂浮时，有不同的三个人伸出手抓住了箱子，分别是稻草人、杀人鳄和贝恩。

2 手术室 Surgery Room

到手术室，Chen 被困在手术台上，干掉所有跳出来的敌人后上前解救医生。



3 X 光室 X-Ray Room

敌人在房间内威胁 Young，在正前方和左侧的墙壁都涂上炸药后同时引爆才能一举消灭所有敌人，否则炸一边或者被发现都会引发敌人杀死医生的结局而任务失败。



每次救出一个医生，小丑就会在走廊上放一个礼品盒，第三个礼盒中会蹦出拿刀子的敌人，这些敌人会防御蝙蝠侠的直接攻击，要想命中他们，必须先按 B 键发动眩晕攻击（Cape Stun），之后再发动普通攻击。回到 Sanatorium 干掉出现的 3 个敌人走电梯继续追踪烟的线索。



来到 Secure Access（保安入口），炸开左边墙壁到 Lower Corridor（下层走廊），进入通风管道到下层 Morgue（停尸房），回身出门打开三个停尸床上的尸体袋。之后第一次对战稻草人。

BOSS 稻草人 Scarecrow

在场景中向右转圈前进，途中时刻注意躲避稻草人的视线，必要时可以蹲在矮墙后等待时机。中途需要炸开墙壁，涂上炸药后回到墙后躲避引爆，爆炸会引起 BOSS 注意，他会俯下身来寻找蝙蝠侠，趁他看左侧时从右侧继续前进，到顶层按 A 使用蝙蝠灯照射稻草人结束战斗。





打败 BOSS 后沿着走廊前进，在 Experimental Chamber（实验仓）得到秘密地图，之后要在不被敌人发现的前提下救出戈登。走右边的通风口，潜行杀死所有敌人后走楼梯到上层，抓跳到房顶，炸开房顶中央薄弱的地方，剧情，救出戈登。和戈登一起到实验室内进入 BOSS 战。

BOSS 贝恩 Bane

与贝恩的战斗分为三个阶段（三格血），普通攻击虽然可以伤害到贝恩，在其正前方也可以按两次 A 他胯下钻过，但是这样很容易受伤。正确的应对方法需要在贝恩蓄力冲刺的时候快速投掷飞镖（按一下 LT）干扰他的冲刺并造成硬直，扔飞镖的时机就是在其稍稍俯下身准备冲刺的瞬间，之后会有慢动作，马上进行躲避，之后按住 A 不放跑到贝恩身边，连续按 X 进行攻击，如果当前的血格血还很多，无法降至最低的话最好不要攻击太多次数，否则会被反击。将当前血格打空时会发生过场，蝙蝠侠会扯断贝恩的毒气供给管，之后才能进入到下一阶段的战斗。第一阶段只是单独对付贝恩；第二阶段小丑会放敌人下来帮助贝恩，并且贝恩还会投掷大石块，在不忘记躲闪的前提下优先消灭所有小兵之后再专心对付 BOSS；第三阶段是第二阶段的加强版，小兵更多。另外，一、二阶段结束时贝恩会砸地攻击一次，范围判定，只要向远方快速翻滚躲避开即开。



BOSS 战后戈登坐船离开，小丑已经在哥谭市的各个角落埋放了炸弹，而且从刚刚对战的贝恩口中得知之前救出的 Young 正在研究导致贝恩变异的病毒，这病毒也是小丑的目标。

Young 的病毒可以制造成千上万与贝恩一样强壮的战士，小丑要用它组建自己的部队，一定要阻止他。

小丑雇 Dr. Young 研发病毒，但是 Young 有意背叛小丑，并进入疯人院。于是小丑才故意被抓来到阿克汉姆，准备抓住 Young 并自己亲自创建怪物军团。

向着地图中央 Intensive Treatmen 的红色圆点前行，翻过旁边的围墙进入山洞。从洞中出来，滑行下来到蝙蝠洞穴（Batcave）。

蝙蝠侠取得新道具蝙蝠爪，可以抓取远距离的物品和敌人，还可以用来拽开高处通风口的盖子，之后再用钩爪进入。在蝙蝠洞穴另外一边用蝙蝠爪拽掉对面的三个箱子，之后跳过去到旧下水道（Old Sewer）。

下水道主枢纽（Main Sewer Junction）场景中需要在平台间跳跃，走过倾斜的长立柱到上层，有些墙壁上有红色的细条裂缝，可以跳起来拔住向外移动。通过两条长柱后到顶层 Surface Access（地表通路），炸开墙壁跳过深沟，开门回到地表。下一个目标是 Arkham Mansion，小丑在场景内布置了很多狙击手，进入侦查模式可以看到狙击手的隐蔽位置（红色），优先解决。



▲在Glasshouse Generator Room救下Carl Todd后钩爪到上层，升级过解码器距离可以隔着保安系统解码，进去后取得秘密地图。



▲第三次噩梦后，从电梯通道下来后消灭所有敌人，在旁边的房间中取得秘密地图！



▲在Killer Croc's Lair出来后，完成消灭敌人保护控制室的任务，在控制室的桌子上有秘密地图！

TIPS 通关后会解锁穿武装装甲的蝙蝠侠（Armored-suit Batman），只能在挑战模式中使用，开始挑战时选择服装。

阿克汉姆大厦 Arkham Mansion

正门无法通过，钩爪到房顶，拽下通风管道盖子，钩爪进入。来到大厦入口大厅（Mansion Entrance Hall），干掉下方敌人后，正前方的大门被挡住无法开启。抬头看通风管道和其上方的天花板，钩爪上去拽掉盖子进入，来到主厅（Main Hall），得知小丑也在寻找Young，蝙蝠侠要赶在小丑之前找到她。进入右边南走廊（South Corridor），一路前进到图书馆（Library），消灭一群敌人后进入图书馆右侧房间，开始2分钟倒计时。到上层，通过曲折的通风管道来到最上层，使用飞镖割断吊灯绳子，吊灯砸破地板，救出了人质。但是得知Young已经不见了。



回到Main Hall，西方进入西走廊（West Wing Corridor）。杀死面前的敌人后，得知他们脖子上带着特制的自杀项圈，之后可以升级飞镖的新技能：声波蝙蝠飞镖（Sonic Batarang）。前行至Arkham Records Room（阿克汉姆记录室），杀死所有持枪敌人后解救警卫，得知Young的办公室所在位置（地图标出叹号）。上方进入北走廊（North Corridor），通过曲折的通风管道到达Yang的办公室（Dr. Young's Office）。保险箱已经打开，查看电脑上的录像得知Young自己已经先一步拿走了自己的实验记录。进入侦查模式扫描墙壁上的保险箱获得Young的指纹。与Oracle通话后得知警方已经找到哥谭市的炸弹，那只不过是障眼法，小丑真正的目标是阿克汉姆。办公室另外一道门被敌人打开，消灭敌人后回到Main Hall，跟踪指纹重新进入South Corridor，再次来到Library，调查书架上的书找到Young记录公式的纸条。蝙蝠侠销毁公式后，小丑说Young已经被Zsasz绑架到夏普的办公室内，现在要去救她。



从图书馆新开的门进去，进入蝙蝠侠的第二次噩梦，Crime Alley（犯罪小巷），看完电影后父母被歹徒枪杀，讲述布鲁斯小时候的经历，讲述布鲁斯成为蝙蝠侠开始他永远的“报复”的原因。走到小巷尽头，再次遇到稻草人，依旧是躲避他的目光，这次需要用到蝙蝠爪抓来道具作为掩体。一路躲闪，杀死骷髅敌人，到最上层用蝙蝠灯照稻草人逃出噩梦。



噩梦之后蝙蝠侠出现在Main Hall上方的钟表间，割断吊钟的绳子，从缺口跳下，大钟正好将通往East Wing入口的铁栏砸开，进入后出现使用电棍的敌人，正面直接攻击会掉血，需要先用斗篷让其眩晕，之后绕到其身后攻击才可以。进入夏普的办公室，Zsasz将Young当做人质，蝙蝠侠不能轻易靠近，蹲下靠近墙角按A进入Corner Cover模式，选择飞镖，按LT瞄准，当Zsasz露出头时会出现锁定圆圈，抓住时机按RT扔飞镖，一击结束战斗。

oung获救后说出实情，虽然开始她是收了小丑的钱帮他研究病毒，但是当她知道病毒要用来制作怪物军队时，她畏惧了，想要收手却为时已晚，小丑是不会妥协的人，他不会让Young轻易摆脱自己的魔掌。现在小丑有了病毒和公式，但是需要到Botanical Garden（植物园）的Titan Production Facility（泰坦工业设施）进行他的工程，当Young要打开墙壁上的保险箱掏出通往设施的必要通行道具时，保险箱上的绿色笑脸说明它早已被小丑打开过，保险箱在瞬间爆炸，Young死于非命。调查夏普办公室地上的拐杖头（小丑女抽夏普时断掉的部分），获得夏普的DNA后跟随线索前行。



监狱 Penitentiary

一路跟踪夏普的DNA来到监狱，进入Main Cell Block（主监狱区），这里的囚犯都中了毒气。进入The Green Mile（绿里）见到毒藤女。

进入保安系统控制室(Securtiy Control Room)，小丑女放出毒藤女，蝙蝠侠解救夏普。之后会有一种冲过来抱住蝙蝠侠并持续造成伤害的敌人，当他靠近时按Y反击之后倒地追击即可，如果被抱住需要连按A挣脱。之后得到密码破解器（Cryptographic Sequencer），从此就可以解除阿克汉姆的所有保安系统。之后的目标就是摧毁Botanical Garden的Titan Production Facility。到Main Cell Block，小丑女出现，地面有电，立刻钩爪跳到上层，干掉小丑女派出的敌人后到上层左侧破解密码解除电力。

进入Guard Room（守卫室），这里要从小丑女手中解救2个警卫，一共要解开3个密码。首先解开连着电线的控制台，用飞镖割断绳子救下一个警卫后开始倒计时2分钟，所有警卫都救下后有30秒时间解开大门的密码逃出去。

回到Main Cell Block，走右边的门进入Controlled Access（受控访问间）。跳下来通过刚才解码打开的门来到Extreme Incarceration（极端监禁室），这里有3个平台，会轮流放电，会有数量极多的敌人出来与蝙蝠侠交手，边打边跟着他们在平台间移动就好（按住A跑就能翻过围栏），将所有敌人全部消灭后抓住了小丑女。到小丑女刚才释放敌人的地方，下层的桌子上有秘密地图。从监狱出来后直奔Botanical Garden。



植物园 Botanical Garden

进入植物园后到Botanical Glasshouse（植物温室），这里空间小，敌人密集，进门后先径直上前肯后偷袭上楼梯的敌人，之后钩爪到上方石像，因为敌人都是人盯人，所以先用飞镖打晕一个，滑行飞踢另外一个。



Botanical Glasshouse右边门到Statue Corridor（雕像走廊），进入Glasshouse Generator Room（温室发动机房），打倒所有人救下Carl Todd。解码墙壁上的控制台，解除地面以下的炸弹。钩爪到上层，升级过Cryptographic Range Amplifier的话可以隔着保安系统解码，进去取得秘密地图！

走Botanical Glasshouse正前方的门到Flooded Corridor（被水淹没的走廊），小丑炸毁通道，只能走通风管道追赶。从管道出来炸开墙壁来到Abandoned Chamber（飞起的密室），跳过几个平台，抜住边缘移动，飞镖割断绳子放下铁网通过，开门经过Flooded Corridor到达Aviary（鸟舍），这里不能被敌人发现，也不能随便杀其他敌人，一旦有人发现蝙蝠侠已经到达该区域，人质就会被杀死。所以一定要先杀死控制间内的敌人，首先钻左边的通风管道向上，出来后可以看到控制间，从左边飞下直接落在中间的平台，这样就跳过了2个敌人。从平台连接的土洞跳下后等巡逻的敌人远离控制间时用钩爪抓住其身后的围栏飞过去，爬梯子进入控制间，这时候被发现也无所谓，放倒操作拉杆的人后达成目标。之后消灭所有敌人救下人质。跟着小丑女的线索找到打开墙壁上的盖子发现控制台，解码后打开了旁边的石门。



▲从通风口出来到如图位置，向左边飞下直接落在中间的平台。

通过石门来到Titan Production Facility，小丑向两个士兵注射了毒剂，他们变成与贝恩相似的战士——泰坦巨人（Titan hanchmen）。



TIPS 小丑女被蝙蝠侠抓住并关在牢房中后，她会坐在一旁一个劲儿地哭泣，而进入侦查模式查看她的状态却是——镇定（Calm）！疯狂的家伙。

BOSS 双泰坦巨人 Titan henchmen

主要的战法和贝恩相似，蓄力冲锋准备动作时用飞镖干扰，之后上前进攻。不同的是，一格血费完时会跪在地上进入眩晕状态，这时候上前按攻击键（或倒地追击）就会骑在其背上，他会漫无目的地挥舞手臂，可以用左摇杆控制前进方向，让两人自相残杀，几秒种后会被挣脱，再次准备使用飞镖吧。最后一格血费完后无法骑乘，上前连按 X 攻击会发动结束技。



BOSS 战后得知小丑利用所有的植物来生成毒剂，因为是植物面临危险，所以蝙蝠侠想毒藤女应该会出手相助，之后要到植物园寻求毒藤女的帮助，制作出泰坦病毒的解药。解锁门旁的控制台，大门打开，但是桥之前被小丑断开，蝙蝠侠呼叫飞行器送来新道具——绳索发射器（Line Launcher），有了它蝙蝠侠可以在两个水平的平台间随意飞行。



使用绳索发射器，先到门右侧的凹室内得到奖杯，之后穿过正门回到 Flooded Corridor，使用绳索发射器通过长长的沟壑。

来到 Elizabeth Arkham Glasshouse（伊丽莎白阿克汉姆温室）见到毒藤女，在跟她讲清事情的危险程度后（尤其是对她也不利），毒藤女告诉了蝙蝠侠重要的信息，小岛地下的 Killer Croc's Liar（杀人鳄的巢穴）里的一株古老植物可以抵抗泰坦毒剂的力量，蝙蝠侠要过去带那种植物的孢子出来。

回到 Glasshouse Entrance（温室入口），小丑释放了泰坦毒剂的力量，地面出现裂口，跳下去从另外一侧上来出植物园。场景中多了一种带毒的植物孢子，靠近后按 A 摧毁。

先要到 Arkham Mansion 与 Aaron Cash 对话，大厦中也都是毒气，使用绳索发射器在中上层穿行，Main Hall 可以从左侧的铁走廊穿过，与 Cash 对话后得知要想到达 Killer Croc's Lair 必须通过 Intensive Treatment。

小丑派了狙击手守在 Intensive Treatment 入口上方阻拦，蝙蝠侠需要到一个同样高的平台上使用绳索发射器才能到达。



从 Ventilation System（通风系统）的通风管道口处看到小丑已经让手下在怪兽石像上安装了炸药，不过还是可以钩爪上去，触响炸弹的警报后立刻飞走就没事儿了。这里的敌人比较聪明，而且都有枪，首先在通风口边缘飞扑一个敌人，干掉后立刻钩爪石像跑开（等敌人慢慢走过来转过身后悄悄跳下去偷袭也可以）。之后利用液体炸弹涂在敌人的必经之路上并引诱他们过来自动触发炸弹爆炸的方法比较好（需要升级），引诱敌人的方法就是直接扔飞镖，一般等他们醒后就会冲着你所在的位置跑过来了。最好不要引诱同层的敌人，因为他们可能会离很远就发现你并射击，站在二层走廊上引诱下方敌人比较好。也可以直接近身战斗，但是稍有困难，可以多使用飞镖和钩爪，将敌人的武器搞掉就容易对付多了。消灭所有敌人后破解中央房间的安防系统打开门。

第三次噩梦，蝙蝠侠变成了小丑，回到开篇的一幕，小丑开着蝙蝠车押送蝙蝠侠到阿克汉姆，之后推着束缚车在 Intensive Treatment 中前行，蝙蝠侠的精神回到自己的身体，已经被束缚，稻草人出现，进入虚幻世界。先要使用绳索发射器到对面，之后一路向前，仍旧是用蝙蝠灯照射稻草人。之后算是进入与稻草人的决战，其实就是消灭几波骷髅敌人，其中大个头的骷髅人和贝恩相似，只要在其准备冲刺时扔飞镖，命中后他冲撞到墙壁就会散架。

之后追踪稻草人到 Secure Transit 最下层，进入旁边的控制室消灭三个敌人，破解墙壁上的安防系统打开稻草人电梯上面的防护门。从电梯通道下来后消灭所有敌人，在旁边的房间中取得秘密地图。进入红色的门一路向前到达 Killer Croc's Lair。



杀人鳄巢穴 Killer Croc's Lair

稻草人威胁要把剧毒的孢子投入下水道的水中，这样会让更多人陷入危险之中，僵持之际，杀人鳄从水中跃出抓住了稻草人。蝙蝠侠扔出飞镖击中杀人鳄的项圈，杀人鳄抓着稻草人跳入水中。之后要通过浮在水面的木筏，看着左上角根据反映强度判断的孢子的距离，远离的话会变红并且发出警报声。一定要放轻脚步，否则一旦发出太大的声音，杀人鳄就会跃出水面将蝙蝠侠杀死。声音大小可以根据试管下面的波形判断，只要振幅不要超过上下两条黄色虚线就好，如果不小心超过了会有黄色三角图标提示，这时候停下来也许能躲过一次攻击。平时只要按住 RT 蹲着走就可以了，尽管如此，杀人鳄还是会在一些特定的地点跳出来，向他投掷飞镖可以将他重新打回水中，需要注意的是，不瞄准自动投掷是很难命中的，所以选中飞镖，按住 LT 当锁定圈出现后再扔比较保险。一路摸索到孢子下面，用飞镖或者蝙蝠爪抓下来，上前按 A 采取，一次不够，还要继续收集，直到将试管集满。在得到其中一个孢子袋时，杀人鳄会将身后的竹筏打碎，需要使用绳索发射器通过，之后在通过一些竹筏时需要按住 A 跑动才能安全通过，通过后（没有按 A 的提示时）就快速停下来，等声波稳定继续前行。收集所有的孢子后要返回入口，不过不用担心，蝙蝠侠在进来时已经在入口安置了声纳发射器，仍旧根据左上角的距离数字判断路线是否正确。这里一定要小心前行，路很长，一旦失败就要从新开始。所以，每次用完绳索发射器之后都要马上切换回飞镖，以防杀人鳄突然出现。当剩余 150 米左右的时候，杀人鳄会冲出来拼命，一直沿路跑，跑到出口死胡同的尽头，等杀人鳄自投罗网。



回到蝙蝠洞穴后将孢子放入研究设施，Oracle 会帮助蝙蝠侠做一些测试。这时候毒藤女伸出了触手，任务变为阻止毒藤女破坏小岛。过场动画后，蝙蝠侠得到终极蝙蝠爪，一次可以发射 3 个钩子，之后就可以远距离破坏薄弱的墙壁。之前来的路已经被毒藤女阻挡，如图位置选中终极蝙蝠爪，瞄准出现三个圆圈时发射。

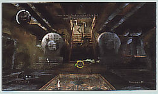


拽塌墙壁后使用钩爪到上面，通过滑行从另外一侧回到 Old Sewer，一路向北，回到 Main Sewer Junction。与 Oracle 通话得知小丑要病毒排放到污水中，这些污水会流入哥谭市的河水中，现在要阻止有毒的污水排出，需要关闭东、西两个水泵，并且保护水泵控制室。爬到上层，使用终极蝙蝠爪拉掉墙壁。钩爪上去后消灭敌人完成保护控制室的任务。桌子上有秘密地图！



West Pump Room（西边水泵室）有 6 个敌人，先滑行飞踢装备了武器的敌人。都消灭后破解两个控制台停止水泵工作。

East Pump Room（东边水泵室）敌人较多，可以消灭一个敌人后躲在如图位置的地下通道内，等敌人散去收拾落单的，继续回来躲避，当然方法还有很多，玩家可以自己尝试。



完成三个任务后回到压力控制枢纽（Pressure Control Junction），小丑会放出一个泰坦巨人和数十个小兵，小兵会轮批出现，这里炸弹比较好用，先在地面喷涂一两个炸弹，一次可以炸倒一片。但还是要以攻击巨人为主，巨人费掉一格血后会跪在地上，骑上去就可以将场景内的大部分小兵放倒。全部消灭后向北走，再向上引爆重锤后降下阻碍的电梯，继续向上。回到小岛表面到植物园，对战毒藤女。

TIPS 游戏中的三个噩梦实在精彩，第三个噩梦"扭曲阿克汉姆"（自起名）中天空中的云显露出一个倒着的蝙蝠，却又正好组成了一个南瓜脸，细节实在太精彩！

BOSS 毒藤女 Poison Ivy



毒藤女本体在巨大的花朵中心，平时使用飞镖攻击就可以对其造成伤害，增加飞镖伤害的升级项目非常有必要。战斗中要随时注意躲避地面的草（会长出束缚藤）；空中两个茎杆顶部放出黄色光球，只要一直跑就可以躲过；毒藤女会放出3个小兵对付蝙蝠侠，可以抽空都消灭掉。毒藤女一共有两条血，每条打完后都要赶快上前在花中间喷涂炸弹，否则血量恢复，两轮之后BOSS战结束。

BOSS 小丑 Joker





最终BOSS，巨大化的小丑有三个阶段。直接攻击巨大化的小丑没有任何效果，所以当他在下面的时候不要理他，跑着躲开他的攻击就好，一小段时间他会跳到上层并派小兵出来攻击蝙蝠侠，小丑还会扔下玩具炸弹捣乱。使用各种打法消灭所有敌人，在消灭这波敌人之后抓紧时间选中终极蝙蝠爪瞄准在高台上用后背对着蝙蝠侠的小丑射出爪子拽他下来，之后可以上前连续攻击，一次可以消耗一格血。之后重复躲避小丑攻击、杀死所有敌人、抓小丑下来、攻击这个一步骤。第三次进行时小丑落下会砸穿地板，主线流程结束！

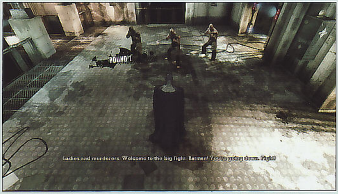


出门后就要迎来最终战了。要到Penitentiary，直接走上方的通路是无法通过的，需要先到Arkham East，再经过北边Cave一侧的通路到Arkham West。在Penitentiary入口处会有很多敌人拿着牌子欢迎蝙蝠侠的到来，推门进入走廊也会有非常多的敌人，他们不会主动攻击，所以这里可以不管他们直接进去打小丑，但是如果将门里外的所有人都击倒可以开启一个成就。进入Penitentiary后与小丑展开最终决战。

挑战模式 Challenge Mode

游戏一共有16个挑战模式，8个战斗挑战（Combat Challenges）、8个潜行挑战（Predator Challenges）。每个挑战最多可以获得三个徽章（飞镖）的评价，也就是一共48个徽章。我们的目标当然是全挑战全徽章获得。战斗挑战的徽章取得条件比较单一，获得高分即可，潜行挑战的徽章取得条件比较复杂，每关都有不同的三个条件。下面分别讲述。需要注意的是，每个存档的挑战是分开计算的，挑战中使用的蝙蝠侠的能力和单人游戏中的角色相同，也就是说最好在单人模式中把战斗技巧全部升级后再来挑战才最有效率！比如两个特殊攻击，会心一击连击、蝙蝠飞镖连击、特殊连击进化这些是必须要学会的！

战斗挑战 Combat Challenges



每个战斗挑战分为4场，每场的敌人配置不同，越后面越难。取得分数的方法很多，取得高分可以通过不同的途径，下面分别介绍：

1. 攻击得分，一些特殊攻击命中敌人的话会直接加分，分数很少，不用刻意计算这项。

2. 击倒得分，击倒敌人可以得到分数，这个是主要的分数来源之一，基础分如下：普通攻击击倒敌人10分；会心一击击倒敌人20分；A+Y的一击必杀击倒敌人50分；RT+Y的倒地追击击倒敌人100分。实际得分是基础分×当前连击数（击倒时的连击数），也就是说，不是连击的时候使用倒地追击只得100分，如果第10连击使用倒地追击并成功击倒敌人可以得到1000分！尽显连击的重要性，尽量让所有敌人都倒在连击中。

3. 全连加分1000，单个回合内从命中敌人第一下起一直到击倒最后一个敌人组成一整个连击。

4. 无伤，单节无伤+500，4节都无伤最终加5000分！

5. 攻击多样化加成，单节内一次连击中发动的攻击种数，包括：普通攻击（X）、反击（Y）、斗篷眩晕（B）、倒地追击（RT+Y）、投技（A+X）、一击必杀（B+Y）、躲避（推左摇杆连按两次A）、蝙蝠爪（连按两次RT）、飞镖（轻点一下LT）这9种，如果只能使用4、5种，那么分数很低，但是如果能在一次连击中发动6种以上就有1000分以上的加成，发动8种攻击可以得到3500分，9种可以得到5000分的加成！

按照分数获得途径分析，取得最高分的基本思想：

1. 争取无伤，并尽量在每一节得到较高分数。每节无伤加全无伤一共有7000分的加成，拿第一关来说，18000的要求只剩下了11000。

2. 争取战斗中达到最多样化的攻击，对于前期的战斗挑战，前2节的敌人非常少，不可能实现完全多样化，但是如果仅仅是后两节达到9的多样化就可以得到10000分，这就要数量掌握每种攻击技巧，并有灵活的思维穿插在战斗中。

3. 争取最大连击，并在连击中使用除普通攻击之外的攻击方式终结敌人。这点非常重要，每个敌人如果被单拳击倒，那分数可以忽略不计！



TIPS 蝙蝠侠的建模非常细致，随着游戏的进行，蝙蝠侠还会挂彩，衣服和斗篷都会有些许破损。

倒地追击动作持续时间太长，多人的情况下基本没有使用的机会，所以A+Y的必杀技成为首选，到5、10、15这些槛时都尽量先用出必杀技，因为早用掉可以尽早开始下一次计数！当人不多或者将一个敌人打到较远的位置，就可以滚过去使用倒地追击了。如果能在这些的基础上达到全连那更是再好不过，不断连击击倒敌人得高分，最后再加1000分。

4．翻滚的重要性！推摇杆按两下A翻过敌人头顶，既可以躲避敌人的任何攻击、又可以争取时间仔细观察战场情况，最重要的是不会



让连击中断！所以一定要善于使用翻滚。

5．飞镖和蝙蝠爪，可以适时使用飞镖和蝙蝠爪，前提是升级了飞镖连击，实际战斗用途不大，贵在可以增加多样化！飞镖一定要在确保身体左右和后面没有敌人的前提下再使用，否则就成了其他敌人的靶子。



潜行挑战 Predator Challenges

潜行挑战的规则比较复杂，没有时间限制，完成徽章获得条件后成功消灭所有敌人才行。

SILENT KNIGHT	
SILENCE IS GOLDEN	偷袭攻击干掉敌人，不要被敌人发现
BLAST ZONE	当敌人站在薄弱的墙壁后面时，用炸弹炸开墙壁并让敌人眩晕
MIND YOUR HEAD	使用飞镖攻击敌人，倒地后追击

RECORD BREAKER	
FALL GUY	使用蝙蝠爪将高处的敌人拉下来
OVER THE LEDGE	扒住走廊的围栏悬吊，等敌人从面前走过时按Y
ROUND THE BEND	在墙角等敌人巡逻经过时按Y偷袭

SUIVIVAL TACTICS	
SMASH LANDING	从天花板薄弱处直接解决下面的敌人
HANG TIME	在石像上悬挂（B），有敌人从下方经过时按Y
BREAK YOUR FALL	滑行飞踢之后倒地追击

INVISIBLE PREDATOR	
WATCH YOUR STEP	使用炸弹炸敌人
CROWD CONTROL	引爆炸弹炸到多个敌人
GRATE MOVES	在地面下通道的金属盖子下等着敌人经过后偷袭

SILENT KNIGHT (EXTREME)	
THREE FOR THREE	在三面薄弱的墙壁上喷涂炸弹，引爆炸弹时分别炸到敌人
BREAK THROUGH	攻击玻璃后面的敌人，推荐滑行飞踢
AERIAL ASSAULT	滑行飞踢后倒地追击

RECORD BREAKER(EXTREME)	
THREE IN A ROW	用一只飞镖命中三个人，需要"遥控蝙蝠飞镖"技能
CHAIN REACTION	使用绳索发射器滑行时踢倒2个敌人
SONIC BOOM	使用"声波冲击蝙蝠飞镖"弄晕一个敌人

SURVIVAL TACTICS (EXTREME)	
HIT AND RUN	使用普通攻击命中敌人一次，最后一人再用
KICK OFF	使用绳索发射器滑行时将一个敌人踢下高台
THE MAGIC NUMBER	使用复数飞镖（TRIPLE）一次将三个敌人击晕

INVISIBLE PREDATOR (EXTREME)	
SHOCK TACTICS	故意让敌人发现你，最后一人再取得
THUG OF WAR	使用终极蝙蝠爪将三个敌人同时拉下高台
TWO FOR THE PRICE OF ONE	使用终极蝙蝠爪拉下头顶薄弱的天花板让上面的敌人落下来

全成就／奖杯取得方法 All Trophies and Achievements

成就／奖杯名	取得方法	成就点数	奖杯
Big Bang	在简单难度下完成故事模式	50	银杯
Bigger Bang	在中等难度下完成故事模式	50	银杯
Biggest Bang	在困难难度下完成故事模式	50	银杯
Party Pooper	在与最终BOSS战斗前，画着巨大的小丑头像的门前和门后走廊中有两波敌人，他们不会主动进攻蝙蝠侠，将他们全部击败解开成就	10	铜杯
Freeflow Combo 5	达到5连击（在任何游戏模式下）	5	铜杯
Freeflow Combo 10	达到10连击（在任何游戏模式下）	5	铜杯
Freeflow Combo 20	达到20连击（在任何游戏模式下）	10	银杯
Freeflow Combo 40	达到40连击（在任何游戏模式下）	10	银杯
Night Glider	一次滑行距离超过100米，绳索发射器到钟楼，之后向植物园滑行。	5	铜杯
Rope-A-Dope-A-Dope	将一个敌人吊在石像下面（需要先学会技能），之后躲在下层，等另外一个敌人经过附近时用飞镖割断绳索吓经过的人（在任何游戏模式下）	10	铜杯
Mano-A-Mano	在对付泰坦巨人时不使用飞镖等辅助武器，空手结束战斗。可以在对付两个巨人时，三人站成一条线，让较远的冲过来撞倒中间的巨人产生硬直。	10	银杯
Catch!	学会控制飞镖的技能后，将飞镖扔出去并控制它回到蝙蝠侠所在位置	5	铜杯
Freeflow Perfection	完成一次包括9种招式的完美连击（在任何游戏模式下），见战斗挑战模式中的攻击多样化加成部分。	10	银杯
Freakshow Rodeo	骑上一个泰坦巨人并且控制他击败10个敌人	10	铜杯
Freeflow Bronze	在战斗挑战中获得8个徽章	10	铜杯
Freeflow Silver	在战斗挑战中获得16个徽章	25	铜杯
Freeflow Gold	在战斗挑战中获得24个徽章	50	银杯
Predator Bronze	在潜行挑战中获得8个徽章	10	铜杯
Predator Silver	在潜行挑战中获得16个徽章	25	铜杯
Predator Gold	在潜行挑战中获得24个徽章	50	铜杯
Invisible Predator	不被发现，只使用背后偷袭（Silent Takedowns）完成一个潜行挑战	10	铜杯
Flawless Freeflow Fighter	不受伤害完成一个战斗挑战	10	铜杯

成就／奖杯名	取得方法	成就点数	奖杯
Arkham Analyst	完成5%出迷人的谜题	20	铜杯
Cryptic Investigator	完成5%出迷人的谜题	20	铜杯
Lateral Thinker	完成25%出迷人的谜题	20	铜杯
Mystery Solver	完成40%出迷人的谜题	20	铜杯
Conundrum Cracker	完成55%出迷人的谜题	20	铜杯
Mental Athlete	完成70%出迷人的谜题	20	铜杯
Riddle Resolver	完成85%出迷人的谜题	20	银杯
Crack The E Nigma	完成出迷人的全部谜题	20	银杯
World's Greatest Detective	解开阿克汉姆的最大谜题，找到全部的24个阿克汉姆编年史石板	20	银杯
Perfect Knight	游戏完成度达到100%	75	金杯
Platinum	取得其他所有奖杯	–	白金奖杯
以下为秘密成就，均与剧情相关，在完成主线流程的过程中开启			
Malpractice Needs More Practice	在对战小丑放出的第一个未完成的试验型巨人时存活下来	10	铜杯
Leave No Man Behind	在Decontamination小丑放出毒气，将所有呼救的守卫和囚犯都救出（共3个）	10	铜杯
Born Free	从Intensive Treatment逃出	10	铜杯
Just What The Doctors Ordered	在Medical成功救出所有医生	10	铜杯
Daydreamer	成功逃脱稻草人导致的第一次噩梦	10	铜杯
Baneful Payback	击败贝恩	25	银杯
Breaking And Entering	进入被小丑封锁的Arkham Mansion	10	铜杯
Recurring Nightmare	成功逃脱稻草人导致的第二次噩梦	10	铜杯
Zsasz Cut Down To Size	从Zsasz手中救出人质	10	铜杯
Shocking Rescue	击倒Zsasz。	10	铜杯
Solitary Confinement	将小丑女抓住并关在牢房中	25	银杯
Double Trouble	一次击败两个泰坦巨人	25	银杯
Resist The Fear	成功逃脱稻草人导致的第三次噩梦	50	银杯
Crocodile Tears	进入杀人鳄的巢穴并成功逃出	50	银杯
Poisoned Ivy	击败毒藤女	50	银杯

TIPS 游戏完成后继续在阿克汉姆疯人院探索其中丰富的隐藏要素，直到达成100%完成率。

文 格兰霍特团长（levelup.cn） 编 晴天 美编 忽悠悠

通关时间：一周目10小时左右

超级机器人学园	NBGI	策略角色扮演
NDS スパロボ学园		日版
2009年8月27日发售	1～2人	5800日元
对应Wi-Fi无线联机功能		对应玩家年龄：12岁以上

日本游戏市场向来只要是与机战沾边的游戏都会成为众多FANS关注的焦点，本作自然也不例外。以外传姿态登场的本作主打“学园冒险”的新形态游戏方式，而参战的作品也达到了系列之最，甚至你还可以认为这是一款披着“口袋妖怪”外衣的机战类游戏，因为游戏中的各种机体俨然已经变成了主人公手中的“妖怪”，并采用对决的方式进行战斗。游戏支持Wi-Fi对战不但是首次出现在系列作品中的设定，同样也为提高多人游戏的趣味性作出了很大的贡献，想要体验“对决机战”的魅力吗？那就快拿上你的NDS前往学园报到吧！



基本操作	
按键	作用
十字键	人物/光标移动
A	确定
B	取消
X	属性变更
Y	查看能力/开始战斗/系统菜单
L/R	切换信息
SELECT	检索

系统菜单	
选项	作用
小队编成	设置小队的成员或查看机体的情况等
マップ	打开地图并进行移动
サブシナリオ	查看支线任务的完成情况
コレクション	查看已经获得的机体情报
セーブ	保存游戏进度（只能保存一个存档）
ロード	读取游戏进度
オプション	更改游戏的参数设置
もどる	返回游戏



战斗基本规则

1 本作的战斗是以小队的方式来进行，当玩家在游戏中获得机体后就可以对小队进行编成，接触敌人后开始战斗。一次战斗最多出击一支小队，每个小队上限为5台机体且コスト值不得超过15，而根据机体的强弱，コスト值有1～6的区别，数字越大代表机体的能力越高。

2 对战开始后需要依次选择两台机体出场和一个作战方针（共5种），而如果我方选定的方针正好克制敌人，那么我方的初始AP就会-10，从而赢得更多的行动机会，反之亦然。

3 战斗中使用精神或武器攻击都需要消耗不同的AP，而每回合将它们分配到不同的指令上并按Y键选择“战斗开始”即可正式开始战斗（选择方针和指令都有一定的考虑时间，超过时间会强制选择）。战斗一开始敌我双方的AP都从0开始计算，之后随着回合数的增加而慢慢累积（最小为-50，最大为50之间），而只有选择正确的方针克制对手才是提高战斗效率的主要途径。

4 战斗采用传统的回合制，胜利后玩家会获得金币、机体或强化部件等奖励，同时被击坠的机体也会自动复原，不需要任何修理费用。战斗失败并不会GAME OVER，而是会被抬往学校的医务室，玩家只需要前往战斗地点再次挑战即可。

方针相克关系					
-：一般 ×：差 ○：好					
方针/相性	强行突破	一齐射击	强行突破	威吓射击	迎击态势
各个击破	-	×	○	○	×
一齐射击	○	-	×	×	○
强行突破	×	○	-	○	×
威吓射击	×	○	×	-	○
迎击态势	○	×	○	×	-

战斗指令

武器	每个回合通常只能使用一次（使用觉醒后除外），越强的武器所需的AP越多。而每种武器都有“附加效果”的设定，如果使用时效果必定发动，武器标志的后面会多出一个红色的正方形图标。使用武器时消耗的EN是全小队共用的，不过每个回合会回复一定比例的EN，一般来说不会出现不够用的情况。
精神	系列作品的经典指令，使用时同样需要消费一定量的AP。
回避	消费10点AP进入回避状态，且只有在进行攻击后才能使用，效果为对方的命中率减半。
防御	消费10点AP进入防御状态，同样只有在进行攻击后才能使用，效果为受到的伤害减半。
援护	让小队中的其他机体进行援护。
交替	消费10点AP更换预备机体。
修理	让拥有修理能力的机体进行修理并回复HP。
补给	让拥有补给能力的机体回复EN。
变形	让拥有变形能力的机体进行变形。
能力	查看机体能力。

合体技

作为系列的经典要素之一，在战斗中满足特定条件后就可以使用多个机体发动威力和范围更胜一筹的组合攻击。以下表格中括号内的文字表示合体时乘坐机体的驾驶员或机体自身的要求：



スーパー系	
合体技	机体组合
ダブルロケットパンチ	マジンガーZ+グレートマジンガー マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルマジンガーブレード	マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ+グレートマジンガー/ マジンカイザーKS+グレートマジンガー
ダイナミックダブルインパクト	マジンカイザーKS+真ゲッター1
ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザーKS+グレートマジンガー+真ゲッター1
グランダッシャー天空剑	コンバトラーV+ボルテスV
一超电磁スピンVの字斩り	コンバトラーV+ボルテスV
スペリオルブースター	ガイキング.ザ.グレート+スペリオルスティンガー
デスファイヤー	ガイキング.ザ.グレート+キルジャガー スペリオルスティンガー+大空魔竜（头部パーツ无或ルル驾驶）
キラーバイト	スペリオルスティンガー+大空魔竜（头部パーツ无或ルル驾驶）
大回转コースタースイング	ガイキング.ザ.グレート+大空魔竜（ボリューション）
ガン×ソード	ダン.オブ.サーズデイ+ヴォルケイン改
罪の眠り	シン.オブ.フライデイ+セン.オブ.サタデイ
ダンナーコンビネーション（ネオ）	ゴーダンナー+ネオオクサ
ダンナーコンビネーション（ゴー）	ゴーダンナー+ゴーオクサー
ゴーダンナートリプルドライブ	ゴーダンナーTDM（コスト5）+セレブレイダー
ガイナーコンビネーション	ブレイドガイナー+セレブレイダー
超龙神.击龙神アサルト	超龙神+击龙神
ジーグバズーカ	钢铁ジーグ+ビッグシューター（新）需钢铁ジーグ发动
マッハドリル	钢铁ジーグ+ビッグシューター（新）需钢铁ジーグ发动 磁伟俱+ビッグシューター（旧）需磁伟俱发动
ダブルスピンストーム	钢铁ジーグ+磁伟俱
钢铁神ジーグ	钢铁ジーグ+磁伟俱（需钢铁ジーグ发动）

リアル系	
合体技	机体组合
Cエクステンション	ネリー.ブレン+ヒメ.ブレン
コンビネーション.アサルト	ストライクフリーダムガンダム+∞ジャスティスガンダム
ミーティアフルバースト	ストライクフリーダムガンダム+エターナル ∞ジャスティスガンダム+エターナル
ガウリ总队攻击	パンサー（ベロ机）+パンサー（ガウリ机）+パンサー（サラ机）
マッドハンドシェイカー	アンダーゴレーム（ケジナン机）+アンダーゴレーム（エンゲ机）+アンダーゴレーム（ジャボリ机）
フォーメーションアタック射击	エステバリスカスタム（リョーコ机）+エステバリスカスタム（イズミ机）+エステバリスカスタム（ヒカル机）
フォーメーションアタック格斗	エステバリスカスタム（リョーコ机）+エステバリスカスタム（イズミ机）+エステバリスカスタム（ヒカル机）
ウルズ.ストライク	ARX-7 アーバレスト+M9 ガーンズバック（クルツ）+M9 ガーンズバック（マオ）
ウルズ.スペシャル	ファルケ+M9 ガーンズバック（クルツ）+M9 ガーンズバック（マオ）
ツインドッグ	マークザイン+マークジーベン
トリプルドッグ	マークアハト+マークドライ（咲良）+マークフュンフ
クロスドッグ	マークザイン+マークジーベン+マークドライ（カノン）+マークアハト（マークドライ的属性会根据驾驶员而变化）

机体属性



游戏中虽然有486台机体登场，但由于每台机体都有“包”、“剪”、“锤”三种属性（可从机体的左下角进行分辨）之分，所以实际算下来只有162台。属性不同的机体除了在机体的性能方面有细微差别外（最大HP以及运动型等），对战场的特殊能力也有影响，而使用相克属性的机体互相攻击，有利一方的伤害值会增加500。另外本作的机体都无法改造，驾驶员的精神同样在一开始就会全部领悟（无论敌我），因此只有合理利用机体的属性以及精神才能将机体的性能更好地发挥出来。

通信センター



完成初期的剧情战斗就会开启“通信センター”，在这里玩家可以与其他的玩家进行联机对战或交换机体，而游戏中获得的金币等也可以在这里摇扭蛋获得机体（游戏中主要获得机体的方式）。另外此处还可以再次挑战以前的剧情战斗，除了主线19个战斗外，还有11个战斗是通关后的支线任务，难度都比较高。

支线任务

游戏中的支线任务一共有80个之多，而在剧情发展到不同阶段与身上有“S”标记的角色对话即可接受任务。任务的强制战斗中敌方出战的机体完全随机，但无论是失败还是逃跑都不会导致任务消失，玩家只要再次前往任务地点挑战即可。最后完成所有的支线任务可以与游戏中的其他角色对话观看她们的CG图，具体地点如下：

角色	地点
冬云京香	体育馆
魅门	旧校舍前
濑户咲弥	二年生の教室
持田菜波	中庭
四条小夜	购买部
美仓てすら	屋上
天使吹雪	开かずの间
望月葵	生徒会室
学园长	学园长室
轰刚太郎	体育馆里

编号	任务名称	触发时间	触发地点	完成要点
1	イタズラがすぎる	与轰刚太郎初次战斗后	校门	两连战
2	元气すぎるのもどうかと	与てすら初次战斗后	中庭	-
3	九人目の战士	与吹雪初次战斗后	グラウンド最右上角	-
4	私の呆れたスパイ	与轰刚太郎第二次战斗后	开かずの间	-
5	隠密行动中です	第二天开始时	中庭	先在中庭战斗后再到校门进行第二战
6	保健委员の逆袭	第二天完成购买部的战斗后	保健室	与保健委员对话后前往购买部发生战斗，最后再回保健室发生二连战
7	強引な先辈前往屋顶前	第二天	三年生右边的教室	先在购买部发生战斗后再前往通信センター触发战斗
8	なよ竹の…	第二天前往屋顶前	购买部	与オバちゃん战斗后再与月の姬战斗
9	メガネは好き嫌い?	与てすら第二次战斗后	通信センター	-
10	眠いの…	与てすら第二次战斗后	中庭	-
11	がんばれ队长さん	第二天与京香战斗后	体育馆	-
12	生徒会执行部の逆袭	与葵的初次战斗后	生徒会室	-
13	指挥官は男のロマンだぜ	与葵初次战斗后	体育馆	-
14	三度のメシより…	获得运动场的勾玉后	二年生右边的教室内	与お菓子娘触发战斗后再前往生徒会室进行第二战
15	お姉さんの悩み	获得运动场的勾玉后	通信センター	-
16	モキモキモンキーパニック!	与轰刚太郎第三次战斗后	体育馆里	-
17	转んじゃいます	与轰刚太郎第三次战斗后	グラウンド右上角	-
18	オカルト研究会の逆袭	与轰刚太郎第三次战斗后	グラウンド左下角	与オカ研娘进行三连战
19	名刀? 菊一文字	再次调查祠之前	体育馆	前往学园长室触发战斗
20	方向音痴をなおしたくて…	与咲弥第二次战斗后	体育馆里	-
21	彼女が欲しい	与咲弥第二次战斗后	三年生右边的教室	两连战

幸运之神 一般在战斗后很难获得金币，但其实只要在战斗结束前使用“幸运”或“祝福”的话，那么打死敌人后获得金币和机体的几率都会提高。

22	迫り来る"G"の恐怖!	与咲弥第二次战斗后	购买部	与"G"进行三连战
23	呪われています!	与咲弥第二次战斗后	保健室	对话后前往中庭，再前往运动场触发战斗
24	しりとり合战	通关后	学园长室	—
25	アイデアが浮かばなくて…	通关后	开かずの间	—
26	大きい方がいいですか?	通关后	保健室	—
27	旧校舎の秘密	通关后	旧校舍前	—
28	私は妖精	通关后	旧校舍前	—
29	女の子らしさって?	通关后	グラウンド	与菜波战斗后再与柔道部员战斗
30	クリームパンの恨み	与てすら的二次战斗后	二年生右边的教室	—
31	コロネの中身はなんだろな	30号任务完成后	二年生左边的教室	—
32	ライフウィズハンバーガー	31号任务完成且与吹雪二次战斗后	二年生左边的教室	—
33	新しい世界へ	32号任务完成且与轰刚太郎第二次战斗后	二年生左边的教室	—
34	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第1话	第二天开始时	校门	连锁战斗之一
35	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第2话	第二天与京香战斗后并完成34号任务	生徒会室	连锁战斗之二
36	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第3话	获得运动场的勾玉后并完成35号任务	开かずの间	连锁战斗之三
37	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第4话	再次调查祠之前并完成36号任务	旧校舍前	连锁战斗之四
38	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第5话	与学园长战斗前并完成37号任务	里山入口	连锁战斗之五
39	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第6话	与学园长战斗前并完成38号任务	校门	连锁战斗之六
40	くしゃみ魔女ペッパーちゃん第7话	通关后并完成39号任务	屋上	最终战斗，胜利后可以在校门找到ペッパー并观看她的CG图
41	五人前って…～一人目～	第二天完成购买部的战斗后	中庭	—
42	五人前って…～二人目～	第二天与京香战斗后并完成41号任务	购买部	—
43	五人前って…～三人目～	再次调查祠之前并完成42号任务	屋上	—
44	五人前って…～四人目～	与咲弥第二次战斗后并完成43号任务	通信センター	—
45	五人揃って…～五人目～	通关后并完成44号任务	グラウンド	—
46	先生、お愿いします!第1话	与てすら第二次战斗后	校门	—
47	先生、お愿いします!第2话	与てすら第二次战斗后且完成了46号任务	通信センター	—
48	先生、お愿いします!第3话	第二天与京香战斗后并完成47号任务	学园长室	—
49	先生、お愿いします!第4话	第二天与京香战斗后并完成48号任务	旧校舍前	—
50	先生、お愿いします!第5话	与葵初次战斗后并完成49号任务	开かずの间	—
51	行方不明のあいつを探せ	第二天与京香战斗后	二年生教室左边的走廊上	—
52	プライドの激突	与葵的初次战斗后	中庭	—
53	灼热の决战	再次调查祠之前并完成52号任务	二年生教室走廊内	—
54	学园怪盗00号	与葵初次战斗后	三年级中间的教室内	与乔装成学园长的怪盗00号战斗
55	学园怪盗00号—第二の事件	获得运动场的勾玉后并完成54号任务	学园长室	与乔装成四条教官的怪盗00号战斗
56	怪盗00号の挑战	再次调查祠之前并完成55号任务	二年生教室走廊内	—
57	怪盗00号—获物はお前だ	与咲弥第二次战斗后并完成56号任务	三年生的教室内	—
58	さらば怪盗00号	与咲弥第二次战斗后并完成57号任务	二年生的教室内	对话后前往学园长室进行战斗
59	スパロボ学园の休息—その1	获得运动场的勾玉后	购买部	—
60	スパロボ学园の休息—その2	与轰刚太郎第三次战斗后并完成59号任务	グラウンド右上角	—
61	スパロボ学园の休息—その3	与轰刚太郎第三次战斗后并完成60号任务	中庭	—
62	スパロボ学园の休息—その4	与咲弥第二次战斗后并完成61号任务	屋上	—
63	スパロボ学园の休息—その5	与学园长战斗前并完成62号任务	里山入口	—
64	学园忍者部队でござる	与学园长战斗前	里山入口	与女忍者进行战斗
65	抜け忍を追えでござる	与学园长战斗前并完成63号任务	里山入口	—
66	幼驯染のジレンマ	通关后	二年生的教室内	前往体育馆里与咲弥进行战斗
67	超カミングアウト	通关后	二年生的教室内	前往屋上与S.O.S团战斗
68	汉一匹!轰刚太郎!	通关后	体育馆里	二连战
69	ゴミはゴミ箱へ!ご饭は…	通关后	购买部	—
70	强すぎる女は嫌いですか?	通关后并完成69号任务	体育馆	—
71	あなたの秘密教えて下さい	通关后	屋上	前往生徒会室与菜波战斗
72	吹雪は吹雪ですぅ!	通关后	体育馆	—
73	终わりはいつも…	通关后并完成72号任务	中庭	—
74	人は呼ぶ、懲りない女と	通关后	生徒会室	前往二年生的教室与四条教官战斗
75	悪の中ボス募集中	通关后并完成74号任务	生徒会室	—
76	学园ミステリー	通关后	中庭	前往旧校舍前战斗
77	見えない瞳の見せない理由	通关后	体育馆里	—
78	そのスイーツ危险につき	通关后	购买部	—
79	新妻の心得?	通关后	保健室	—
80	それゆえに恐らくは幸福な日々	通关后并完成66—79号任务	グラウン	—

流程要点攻略

游戏一开始需要回答三个问题决定初期获得的机体类型，具体情况如下：

第一问	
战いは回避より防御が优先だ?	はい（倾向超级系，前往超级系第二问）
	いいえ（倾向真实系，前往真实系第二问）
超级系第二问	
単体ロボットより合体ロボットが好きだ?	はい（前往超级系列第三问1）
	いいえ（前往超级系列第三问2）
超级系第三问1	
兽系ロボットに魅力を感じる	はい（获得机体ダンクーガ、バンプリアングランド）
	いいえ（获得机体ボルテスV、超竜神）
超级系第三问2	
味方より敌を应援してしまう?	はい（获得机体ギル.ギア、カロッサ）
	いいえ（获得机体グレートマジンガー、Gガンナー）
真实系第二问	
どちらかというと、命令する立场より命令される立场にいたい	はい（前往真实系列第三问1）
	いいえ（前往真实系列第三问2）
真实系列第三问1	
结构、ノリの轻い性格だ	はい（获得机体钢铁ジーグ、マークアハト、アファームド.ザ.ハッター）
	いいえ（获得机体オーガン、ガンダムヘビーアームズ改、キルジャガー）
真实系列第三问2	
大人男性パイロットより女性パイロットが好き?	はい（获得机体スターゲイザーガンダム、ヒメブレン、エステバリスリョーコ）
	いいえ-（获得机体——エンペランザ、ファルケ、ウィンダムネオ机）

EVENT1

刚刚到学校的主角遇上了青梅竹马的咲弥，于是两人一起邀约前往学园长室报道，之后的问答环节中，如果玩家走超级系建议选择ダンクーガ或超竜神，真实系则选择ファルケ或オーガン。获得初期机体后准备一下再与四条老师对话开始强制战斗，而作为游戏的第一场战斗实际难度很低，可以多熟悉一下游戏的系统。由于学园长只会随机出击一台机体，所以如果他使用超级系机体一定要优先攻击再使用必闪等精神进行回避；如果是真实系则建议我方使用集中或必中再攻击对手，这样才能保证命中率。接着前往教室后会再次发生挑战，这次的战斗有两台敌机，难度比之前稍高，先集中攻击对方一台机体，剩下另一台后就没什么威胁了。



EVENT2

放学后的自由时间在学园的每个地点转转都会有特殊事件发生，而与学园中的同学对话可以进行自由战斗，多试几次还有机会取得一些较好的机体。最后在食堂会发生一场强制战斗得到一封信，原来这是轰刚太郎派人送来的挑战书，选择接受挑战后自动前往体育馆里进行战斗。轰刚太郎使用的机体是マジンガーZ和グレートマジンガー，我方建议派一些行动速度快的真实系出战，有直击和热血的机体可以配合起来使用，这样可以确保一回合干掉一台机体。不过战斗中还是要注意不能将回合数拖得太久，不然敌人有可能会使用合体技并觉醒魔神力量。胜利后由于战斗中轰刚太郎不小心把百叶箱破坏，放出了被封印在其中的妖怪“魅门”，所以主角自然承担起了消灭妖怪的责任，之后会开启运动场（グラウンド）旁的“通信センター”。



EVENT3

前往中庭会遇到てすら，主角此时请求她提供一些情报，不过她却反过来要求两人帮忙召唤UFO，无奈之下众人只好以战斗的方式来一决胜负，输了的一方要无条件服从胜者的要求。てすら的出战机体有三架，其中两台机兽创世纪的机体比较麻烦，先除掉一台杂兵机后再全力干掉HP7100的机体，以防止它使用热血＋地图炮。失败的てすら最终告诉两人在三年级的教室内有一间很奇怪的房间，而那里据说只有特定的人才能进入。

EVENT4

来到目的地发现这里的门果然无法打开，此时之前遇到的三年级女生也忽然出现在两人面前，一番吵闹后双方开始决斗。对手这次有三台机体参战，不过HP都不高，初期可以用マークゼクス的自爆削减对方200的HP，然后再补上一次攻击就可以轻松干掉它，而对方的老虎机由于有VPS装甲，所以一定要用光线武器才能造成伤害。胜利后女子告诉两人自己叫东云京香，并提出愿意帮忙一起调查魅门，但就在京香准备强行破坏房间大门时，一年级的天使吹雪赶到并企图转移众人的视线，而眼看目的暴露的她更是提出与主角进行对决的要求。这次的战斗对方有四台机体，初期的两台用自爆可轻松搞定，接着最好使用“不屈”或“必闪”的精神来防止敌人使用“热血”。



进入房间发现原来这里只是吹雪用来存放武器的地方，而之后的强制战斗有“コスト6”的限制，所以要对付敌人两台HP较高的机体不能再依赖“自爆战术”，推荐用有“必闪”和“不屈”的机体先消耗敌人的SP，最后再用“热血”一举歼灭，其中宇宙骑士的回避非常高，一定要使用“必中”精神的机体才能攻击到它。胜利后四条教官和京香前辈再次出现，不过粗心的吹雪却在四条老师的面前说出禁语导致其大暴走，幸亏主角及时使用闪光弹才躲过一劫。

EVENT5

逃脱的众人根据京香的提示来到生徒会室，而刚到这里就看到一年级女生持田菜波正在向刚太郎询问照片中男孩子的事，原本打算上前解围的主角自然又成了宣战的目标。这次的战斗难度很高，敌方的四台机体能力很强，初期的两台机体可以用“热血”加“必中”消灭，最后的神高达就比较麻烦了，建议我方出击合体系的机体，然后用“不屈”或“必闪”消耗对方两台机体的SP后再一举反攻，当然如果玩家有抽到超龙神或者击龙神的机体就简单很多，利用“自爆”能够瞬间消灭掉它们。胜利后菜波告诉众人照片中的男孩子是他的哥哥，而自己跳级来到这所学园也是为了寻找哥哥，接下来会再次与刚太郎进行战斗。此战中惟一需要注意他的第三台机体ボス登场后会有很大几率使用自爆，提前使用“铁壁”和“不屈”比较保险，最后按照约定刚太郎决定帮助菜波寻找自己的哥哥，而主角等人则前往旧校舍找学生会长询问新的情报。

EVENT6

根据提示来到地图左边里山エリア的旧校舍前果然遇到了葵会长，不过在询问她关于魅门的情况时，她却以“主角第二天陪她吃午饭”为条件作交换。剧情后咲弥和主角提出进行一场战斗练习，而她使用的机体很强，但好在HP都不高，推荐ダンクーガ或ボルテスV迎战，真实系则可以用オーガン或者M9，先将前两台机体干掉后，换上超龙神进行自爆即可搞定收工。同时在学校的屋顶上，てすら正在进行召唤UFO的仪式……



EVENT7

第二天中午主角在前往购买部买午饭的途中与一名男生发生战斗，对方只会出战三台机体且实力都很差，将其击败后前往学生会室。之后众人会跟随葵会长前往屋顶详谈，没想到却发现这里竟然停着一架UFO，原来这是てすら干的好事，甚至她还希望咲弥和外星人进行一次“亲密”接触。一语不和的双方展开战斗，这次由于有8回合的限制，所以要先消灭バンプリアングランド防止它使用地图武器，然后再用“热血”狂攻HP惊人的タングラム，等到其HP降低到6000以下时，换上超龙神进行“自爆”（中途要注意ランスタッグブレイグ会使用修理回复HP）。胜利后双方都清醒过来发现这一切都是魅门搞的鬼，不过目前还是不知道它的行踪。

EVENT8

为了继续找寻魅门的下落，众人决定找葵会长商议下一步的行动，但刚到学生会室便看到她慌慌张张地跑来说出大事了，跟上去一看原来是京香正在大暴走，而学园里似乎没有男生能够打得过她。正当京香准备和主角进行决斗时，葵会长出面说服了京香并让两人以“机体战斗”的方式来一决胜负，从而避免了一场流血事件。战斗中京香出战的机体还是和第一次差不多，不过难点在于多了一台ジェイアーク，由于它的HP和装甲都比较厚，所以战斗中要尽量猜对对方的方针争取足够的AP使用“自爆”加“再动”将其HP减少到7000点左右，最后再补上一刀就可以解决它。胜利后京香晕了过去，葵会长决定让主角护送京香去保健室，而自己则留下来给其他伤员处理伤口。

恶搞剧情之一　游戏中菜波根据一张照片找哥哥的剧情不知道玩家是否熟悉呢？看过G高达原作的同学应该很容易就能答得上来。

EVENT9

来到保健室后不久京香就醒过来并害羞的逃走了，一路追上去总算在中庭发现了她，此时一帮学生也围了上来，看上去像是被精神操作了似的想要将两人带走。之后的战斗中虽然无法使用精神，但由于该规则也适用于敌人，所以实际难度并不高，敌方最先出场的两台机体是真实系，推荐我方派出飞翼 0 或オーガン等命中高的机体，先将回避高的フェイ・イェン WithVH 干掉，再将会使用命中下降的ガナーサクウォーリア击破，胜利后两人还是因为寡不敌众而被学生们抬到了生徒会室。

EVENT10

醒过来的两人发现原来幕后黑手竟然是葵会长，不过显然她也被魅门给控制了，而此时正在得意的魅门又再次控制京香向主角袭来。京香这次出战的机体里依旧有ジェイアーク，由于回合一开始双方的 AP 就是 -50，因此“自爆战术”有可能被对方的不屈挡下来，不过只要先集中火力对付它，剩下的机体就偏向真实系，其中パワードレッド的回避很高，注意派命中高的机体出战即可。胜利后魅门妄图操作主角来达成自己征服世界的野心，不过主角似乎能够免疫她的精神操纵，第二战随即打响。战斗中敌方的几台机体借助宇宙地形会使实力大幅上升，而最有效率的战斗方法依然是自爆，基本上只要第一回合猜对方针就能用击龙神解决两台机体，之后出现的两台则用超龙神自爆，如果没有该机体就优先选择精神机师多的合体机，这样先磨完对手的 SP 再一举反攻。

EVENT11

胜利后再次聚集在一起的众人从文献中得知想要封印魅门就必须集齐 8 个勾玉，除去主角身上的一个外，剩余七个目前被分布在学校附近的 8 个祠内。之后在得到了教学楼下的一个勾玉后，大家决定分开寻找，主角需要调查的祠位于“グラウンドの银杏の木”位置，来到目的地找到勾玉与大家汇合，接着到达里山入口时恰巧碰见了轰刚太郎，两人话不投机正准备动手时，一名男生竟跑来告知两人一名女生正在教室内扒男生的衣服，赶到教室一看原来那个女生竟然是菜波。与菜波的战斗难度很高，建议我方的自爆机用来对付ダンクーガ和ゴッドガンダム，マークゼクス的实力不强，不过要小心她也会使用自爆。胜利后菜波告诉大家原来自己在里山的时候听到来自天空的声音才会来扒男生的衣服，而那个声音告诉她自己的哥哥背后有个特殊的印记。最后与轰的战斗难度不大，它出战的机体都是超级系，注意预防超龙神的自爆即可，胜利后菜波认出了刚太郎背上的印记，原来他正是菜波的哥哥，而他之所以一直不愿意承认也是怕他自己让菜波失望，最终相认的两兄妹为此次的事件画上了句号。



EVENT12

来到里山入口处发现大家已经在这里等候已久了，不过当众人拿出所有的勾玉却没有发生任何事情，看来一定是什么地方出了错。之后正当主角来到体育场时，校内的广播忽然命令所有学生前往体育馆听“武器讲座”，而大家也都像中了邪一样纷纷涌向体育馆，赶到那里一看果然又是魅门搞的鬼。一开始的杂兵战基本上没什么难度，与吹雪第三次战斗中仅比原来多了一台机体，用自爆可以轻松解决。胜利后小夜老师闯了进来，而众人在商讨中又不小心触犯了老师的禁语而被魅门钻了空子，接着一路追上老师在校门开始战斗。老师的实力非常强，两台合体机能力不但高精神也很齐全，建议用老办法自爆对付，胜利后不甘心的魅门又附身到咲弥身上，追到旧校舍与其进行战斗。这次战斗的难度十分大，大地魔龙的 HP 不但高还会自我修复，一次就是 4000 多，所以在对付前几台机体时不要浪费太多 SP，等大地魔龙一出来就使用“自爆”加“热血”狂轰，争取一回合将其拿下。最后咲弥恢复了正常，魅门也将最终目标锁定在了学园长身上，被附身的学园长说出了打算将学校改造成军事基地的计划，并与众人约定在里山最顶部进行最后一战。



EVENT13

进入里山入口后一直向上走，在通路 4 会发生一场强制战斗，对方的机体都就是杂兵级别，轻松搞定后来到山顶的遗迹前。此时在基地门口学园长再次出现，并告诉众人目前学校的学生都太安于现状，一定要进行改革，战斗中敌方出战的机体只有三台，但由于它们的 AP 消耗以及回避命中都很差，所以派出高运动性的机体比较好对付。胜利后魅门总算现身并告诉大家自己本是这座山的山神，身后的遗迹就是她的祠堂，而自己虽然在千年前被 8 个勾玉所封印，但由于实际上她有 9 条尾巴，因此一直都没有被完全封印，目前她正在依靠实现人们的愿望而吸收妖力，当愿望达到 1000 个时，自己的愿望也能实现。听完这番言论后，大家似乎都不认为魅门有想象中的那么坏，之后与她的战斗也比想象中的简单，一开始出场的机体 HP 都高于 8000，用“自爆战术”先将ボルテスⅤ干掉，然后再挑选一名有直击指令的队员争取在第二回合内解决ガイキング・ザ・グレート就稳操胜券了。胜利后魅门由于妖力失控导致基地进入爆炸倒计时，不过在最后关头她还是承认自己实际上很喜欢人类，而就在她决定用自己的力量阻止爆炸后，主角许下第 1000 个愿望让其活了下来并以人类的身分再次出现在众人的面前。

强力推荐机体

コスト1

ボスボロット

拥有修理和补给技能，并且还是多机师＋自爆精神，可以在队伍中充当后备机，缺点在于机师的能力太差，武器限制多，在进攻方面基本派不上用场。

ボン太くん

运动性优秀加上体型是 SS 所以回避命中非常高，精神方面有“脱力”和“かく乱”等辅助精神。与其不相称的是高攻击力的武器，而且对陆地和宇宙的适应性都比较强，缺点仍然是超低的 HP 和装甲，后期很容易被敌人的普通武器一击必杀。



コスト2

M9 ガーンズバック（クルツ）

拥有大幅降低装甲值的武器，自身的能力也算不错，精神方面有不少辅助以及直击等强力精神，最关键的是初期就可获得。缺点是对宇宙以及水地形比较弱，并且没有必闪或不屈等完全回避精神，后期只能用来当援护机体。

エールストライクルージュ

虽然攻击力低但 SEED 技能一发动的话最终伤害一般都是 1000 以上，因此一定程度上弥补了攻击力的不足，精神方面有“不屈”、“献身”等辅助精神，甚至机体还附带 PS 装甲以及修理技能。它最大的优势是武器全部带有各种降低敌方能力以及异常状态的效果，而且 AP 消耗低发动快，无论前期还是后期都是一流的辅助机体。



コスト3

オーガン

运动型非常高，地形适应也相当优秀，再加上机体的体型是 SS，因此命中回避的基础值是全机体中最高的，特殊技能以及地图武器实际使用的效果非常好。惟一的缺点是 HP 和防御力太低，被敌人“命中”加“直击”很容易一击必杀。

マークゼクス/击龙神/超龙神/天龙神

4 台的机体拆开来并没有任何特点，但组合后却可以使用“再动＋自爆”的精神，再加上本作的自爆会直接给予对手自身 HP 最大值的伤害，因此实用度大大提升，后期甚至配合一些增加 HP 最大值的强力部件可以对整个游戏中 80% 的敌人实行秒杀。四台机器中自爆最强力的依次是超龙神、天龙神（布属性）、击龙神、マークゼクス，其中超龙神和マークゼクス初期就可以得到。

ガイアガンダム（バルトフェルド）

拥有“阻击”、“直击”等多种强力精神，配合 AP 消耗超低的武器可以快速封住敌人的行动，而机体自身还拥有 PS 装甲等一系列能力。缺点是攻击输出不足，属于标准的辅助型机体。

コスト4

ARX-7 アーバレスト

双人机师再加上拥有“直击”和“魂”等精神保证伤害输出的强力机体，对地面的适应性 S 配合特殊能力可以使回避率和オーガン有得一拼，缺点是没有地图炮而且武器的攻击力也略显不足。

アストレイBFセカンドL.LL

机体的优势在于有地图炮且发动条件很低，配合“魂”可以给场上的敌人造成很大伤害，而“阻击”加低威力武器也可以快速封锁敌人的攻击。

ウイングガンダムゼロ

“直击”加“魂”是该机体的强力攻击手段，而气力 130 以上还能发动 0 系统增加命中和回避，配合宇宙地形更是可以大幅度增加地图炮等武器的攻击力。



コスト5

ダンクーガ

机体的武器非常丰富，包括有 4300 的地图炮（根据属性不同有变化），而命中和回避在大型机体里算比较高的，气力 130 以上发动“觉醒野生化”还能增加最终伤害，150 气力以上更是可以增加攻击次数或防御罩（根据属性不同变化）。缺点是精神指令里没有“直击”这样能无视敌人防御的精神，对海地形的适应性也比较低。



バイオヴォルケーノ

最大的优势在于地图炮威力高消耗少，并且附带相当多的效果。バイオ装甲使得本身就不错的生存能力进一步加强，而满足特殊条件后还能增加驾驶员的射击和命中率（推荐使用剪属性），属于拥有超级系装甲和真实系回避的强力机体。

テムジン・タイプa8

意外好用的机体，除了本身对空是 D 外，其它三种地形都是 S，配合“直击”和“魂”等强力精神、和真实系相媲美的高命中回避使得其作战持久力很高。缺点是 HP 和 SP 太少，而且对空和海的适应性比较差（就武器而言），且没有地图武器。

マジンカイザーKS

系列中比较强力的机体，高装甲高 HP，再加上武器的种类繁多且攻击力不俗，和多台魔神机还有很强的合体技，自身的精神值比较高且配置精神也相当不错。HP 见底后实力进一步提升，缺点是运动性比较差，对真实系的敌人要使用精神才比较稳当，当然コスト为 5 个人感觉也高了点。

ゴッドガンダム

神高达一直都是超级系里的神棍机，不但拥有超级系的攻击和真实系的回避，自身的高能力和精神配置都能令其独当一面，发动“明镜止水”和“分身”能力后更是强到逆天。

コスト6

天のゼオライマー

开战后使用“气合”可快速启动“次元连接システム”防御或回避绝大部分攻击，而根据使用的属性不同还可以降低 EN 或增加驾驶员的攻击力，配合高威力的地图炮可以将 HP7000 以下的大部分敌人一击必杀。

キングジェイダー

该类中惟一的四人机体，精神配置比较全面，机体自身的 HP 和装甲比较优秀，并且拥有伤害减轻和完全回避的技能。武器的威力普遍较高，适合海和宇宙地形作战，惟一的缺点在于运动性相对较低，需要精神或强化部件来弥补。

真・ゲッター1

虽然说是真・ゲッター1 号机体，但实际使用起来是三机结合的，因此可以适应海陆空三种地形，连变形也只需要 10AP 的时间即可。三名机师总的精神值很高，使得“直击”、“魂”、“必中”同时使用成为可能，配合マジンカイザーKS 等发动合体技可以轻松将 10000HP 以上的机体一击必杀。



恶搞剧情之二 くしゃみ魔女ペッパーちゃん的 7 个任务同样有模仿 ACG 界的嫌疑，能够知道全部出处的玩家绝对算得上是 ACG 界的强人！而超カミングアウト战斗的 S.O.S 团出处来自哪个动画作品，相信“地球人都知道”吧！



攻略透解 GUIDE THROUGH

EX关卡到底难不难，其实这是个因人而异的问题。拿我来说，为了突击关卡全WARS BREAK攻略，所以只能放弃机种培养强力角色和机体。结果这直接导致我在第四个EX关卡中陷入了苦战。如果事先将主力部队的平均等级提升到20甚至30级以上，那么接下来的战斗肯定会轻松许多，当然这样一来游戏的挑战性也会直线下降。由于篇幅的关系，本期先将EX关卡攻略、部分心得以及机体开发表列出，其余的内容将在下期彻底补完。

文编 炎骑士 美编 忽悠悠

SD高达G世纪 战争	NBGI/Tom Create	策略
多机种 SD GUNDAM G GENERATION WARS		日版
2009年8月6日	1人	6980日元
对应机种为Wii及PS2		对应玩家年龄：全年龄

GENERATION EX

エクストラ ジェネレーション

STAGE EX 1 駆け抜ける嵐



◆胜利条件：消灭全部敌人

◆败北条件：己方MASTER机体被击破/己方部队被全灭

◆WARS TRIGGER 1：选用MASTER机体将ガドー击破

◆WARS TRIGGER 2：选用MASTER机体将シーマ击破

◆WARS TRIGGER 3：选用MASTER机体将シャアハマーンシロッコ之中的任意1人击破

◆WARS TRIGGER 4：选用MASTER机体将カロッゾ击破

◆达成WT 1后，出现新增地图1，ジェリド・メサ、ヤザン・ゲーブル及シーマ・ガラハウ率部率部于初始地图左侧登场

◆达成WT 2后，出现新增地图2，シャア与ハマーン分别率部于新增地图2的左右两端登场，シロッコ小队于新增地图1的上端出现

◆达成WT 3后，カロッゾ・ロナ与ファラ・グリフォン率部分别于初始地图的左右两端登场；クロノクル・アシャー和カテジナ・ルース率部于新增地图2的左端登场，ザビーネ・シャル率部于新增地图2的右端登场

◆达成WT 4后，グレミー・トト率部于新增地图1的右端登场，クエス・パラヤ和ギュネイ・ガス率部于新增地图1的左端登场

◆要点：击破ガドー之前要尽量将地图右侧的敌人清理光，否则一旦引发第1次WARS BREAK，我方部队便会处于敌人的两面夹击之下；由于WB 2、WB 3及WB 4的敌方增援都是同时于地图两侧出现，所以在对付这些强敌时最好将部队先向敌方兵力相对较弱的左侧移动，先将此处的敌人消灭干净，待全无后顾之忧再以逸待劳等待其他敌人送上门来，建议将作为触发WB条件的カロッゾ留到最后来对付；カロッゾ指挥的バグ在接近己方机体后会发动自爆攻击；注意触发WB 3后左侧的敌机不仅皮糙肉厚非常耐打，而且即便是杂兵驾驶员的能力也十分强悍，千万不要单机突入敌群，另外，活用某些机体的远程地图武器往往可以起到不错的效果。

敌方主要增援角色	座机	所属批次
ジェリド・メサ	バウンド・ドック	WB 1
ヤザン・ゲーブル	ハンブラビ	WB 1
ラムサス・ハサ	ハンブラビ	WB 1
ダンケル・クーパー	ハンブラビ	WB 1
シーマ・ガラハウ	ガーベラ・テトラ	WB 1
ハマーン・カーン	キュベレイ	WB 2
マシュマー・セロ	ザクIII改	WB 2
イリア・パゾム	リゲルグ	WB 2
キャラ・スーン	ゲーマルク	WB 2
ランス・ギーレン	ガズエル	WB 2
ニー・ギーレン	ガズアル	WB 2
シャア・アズナブル	サザビー	WB 2
パプテマス・シロッコ	ジ・O	WB 2
サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン	WB 2
レコア・ロンド	パラス・アテネ	WB 2
カロッゾ・ロナ	ラフレシア	WB 3
ファラ・グリフォン	サンネック	WB 3
クロノクル・アシャー	リグ・コンティオ	WB 3
カテジナ・ルース	ゴトラタン	WB 3
ザビーネ・シャル	ベルガ・ギロス	WB 3
グレミー・トト	クイン・マンサ	WB 4
エルピー・プル	キュベレイMK-II	WB 4
プルツー	キュベレイMK-II	WB 4
クエス・パラヤ	α・アジール	WB 4
ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ	WB 4

©创通・サンライズ・毎日放送

STAGE EX 2 終わらなき輪舞曲



◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭
◆ WARS TRIGGER 1：选用 MASTER 机体将五飞击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将フィル及ボウ击破
◆ WARS TRIGGER 3：选用 MASTER 机体将ギンガナム击破
◆ WARS TRIGGER 4：选用 MASTER 机体将シャギア及オルバ击破
◆达成 WT 1后，フィル和ボウ率部于地图下端登场
◆达成 WT 2后，ギンガナム率部于地图上端登场
◆达成 WT 3后，フロスト兄弟率部于新增地图下端登场
◆达成 WT 4后，东方不败率部于初始地图上端登场
◆要点：初期由五飞率领的敌人并不难对付，但由于引发第1次 WARS BREAK 之后登场的敌方援军会出现在地图下方，所以适当注意保持己方部队的预备阵型以及调整所处位置，以便迎敌；WB 1的敌机ウォドム均拥有射程较远的直线型地图武器，注意回避其射击轴线；随ギンガナム登场的敌机バンデット具有将物理攻击转化为 HP 回复的能力；フロスト兄弟的连携攻击威力可观，注意回避；随フロスト兄弟登场的巨型激动堡垒パトゥーリア拥有射程极远的普通武器以及护身形式的大威力地图武器；フロスト兄弟可以对地图武器进行完全防御；随东方不败登场的デビルガンダム、デビルガンダム Jr. 以及ガンダムヘッド均具备自动回复 HP 和 EN 的能力；デビルガンダム及デビルガンダム Jr. 拥有护身形式的地图武器，マスターガンダム拥有威力极其变态的指向型地图武器，注意回避；マスターガンダム进入超级模式后将会成为恐怖的噩梦，一定要避免对方发动超级模式！

敌方主要增援角色	座机	所属批次
フィル・アッカマン	强化型ウォドム	WB 1
ボウ・エイジ	强化型ウォドム	WB 1
ギム・ギンガナム	ターンX	WB 2
メリーベル・ガジット	バンデット	WB 2
シャギア・フロスト	ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	WB 3
オルバ・フロスト	ガンダムアシュタロンハーミットクラブ	WB 3
东方不败マスター・アジア	マスターガンダム	WB 4
キョウジ・カッシュ	デビルガンダム	WB 4

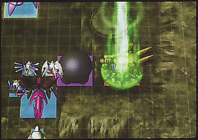
STAGE EX 3 解き放たれた命運

◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭
◆ WARS TRIGGER 1：选用 MASTER 机体将シン和レイ中的任意1人击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将オルガ、クロト、シャニ击破
◆ WARS TRIGGER 3：选用 MASTER 机体将ネオ击破
◆ WARS TRIGGER 4：选用 MASTER 机体将セルゲイ、ヒーリス及コーラサワー中的任意1人击破
◆达成 WT 1后，ナタル・バジルール率部于新增地图下端登场
◆达成 WT 2后，ネオ・ロアノーク率部于地图上端登场
◆达成 WT 3后，出现新增地图，カティ・マネキン的舰队于新增地图下端登场，セルゲイ・スミルノフ和ソーマ・ヒーリス率部于初始地图左侧登场，パトリック・コーラサワー和ダリル・ダージ率部于初始地图右端登场
◆达成 WT 4后，トリニティ三兄妹于初始地图上端登场，スウェン・カル・バヤン小队于初始地图下端登场，アレハンドロ・コーナー率部于新增地图下端登场
◆要点：初期的敌人一如既往地好对付，只要注意在对付初期敌人的同时要尽量将己方部队向上移动，以便在触发 WB 1后能与敌方增援拉开距离，赢得排兵布阵的宝贵时间；WB 2登场的ネオ・ロアノーク部队中有4台デストロイガンダム，但作为触发 WB3 条件的ネオ本人却会先于这4台机体冲向我方，另外 WB 3登场的敌方援军会从另外三个方向将我军团团围住，为了能够在此种状况下克敌制胜，建议在受到包围之后第一时间发动 EN 消耗型全屏地图武器（例如ターンX），这样一来就可以化被动为主动了，不过要注意地图武器对 WB 2和 WB 3的敌方关键性角色没有任何效果；WB 4登场的敌方增援虽然对地图武器不具备抵御能力，但角色的综合实力均已达到很高的水平，以至于可以给予我方机体极高的伤害，因此我们不妨继续发动带有 EN 消耗效果的地图武器来对付他们。



敌方主要增援角色	座机	所属批次
オル・ガサブナック	カラミティガンダム	WB 1
クロト・ブエル	レイダーガンダム	WB 1
シャニ・アンドラス	フォビドゥンガンダム	WB 1
ネオ・ロアノーク	エグザス	WB 2
スティング・オークレー	カオスガンダム	WB 2
アウル・ニーダ	アビスガンダム	WB 2
ステラ・ルーシェ	ガイアガンダム	WB 2
セルゲイ・スミルノフ	GN-X	WB 3
ソーマ・ピーリス	GN-X	WB 3
パトリック・コーラサワー	GN-X	WB 3
ダリル・ダージ	GN-X	WB 3
ヨハン・トリニティ	ガンダムスローネアイン	WB 4
ミハエル・トリニティ	ガンダムスローネツヴァイ	WB 4
ネーナ・トリニティ	ガンダムスローネドライ	WB 4
スウェン・カル・バヤン	ストライクノワール	WB 4
ミューディー・ホルクロフト	ブルデュエル	WB 4
シャムス・コーザ	ヴェルデバスター	WB 4
アレハンドロ・コーナー	アルヴァトーレ/アルヴァアロン	WB 4

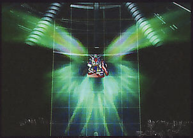
STAGE EX 4 ジェネレーションシステム



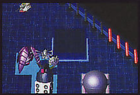
◆胜利条件：消灭全部敌人
◆败北条件：己方 MASTER 机体被击破／己方部队被全灭
◆攻略条件：在25回合以内将所有ガーダー击破
◆ WARS TRIGGER 1：选用 MASTER 机体将シャア专用ザクII击破
◆ WARS TRIGGER 2：选用 MASTER 机体将キュベレイ击破
◆ WARS TRIGGER 3：选用 MASTER 机体将ガンダムエピオン击破
◆ WARS TRIGGER 4：选用 MASTER 机体将プロヴィデンスガンダム击破
◆达成 WT 1后，敌方增援 NT 专用机登场
◆达成 WT 2后，敌方增援《W》系机体登场
◆达成 WT 3后，敌方增援《SEED》系机体登场
◆达成 WT 4后，敌方增援《G 世纪》原创机体登场
◆要点：战场上的初期敌人虽然绝大多数都是所属各部高达作品中的杂兵机种，但均得到大幅度强化，攻防实力相当强悍，一定要避免被其围攻；赢得此战胜利的关键除了要求部队的推进速度够快之外，还对己方驾驶员及机体能力有极高的要求，随着 WB 的逐次引发，敌方增援的实力也会越发强的变态，特别是作为最后一次增援的《G 世纪》原创机体，攻防能力极为出众，要想战胜这些强敌，那么唯一的办法就是事先在早期关卡中反复练级，部队全员达到20级是最基本的要求；将战场初期的全部炮塔ガーダー（I型）破坏之后，位于地图上方的ガーダー（II型）就会被激活；ガーダー（II型）的激活随机分为3批，每批3个炮塔，除了皮糙肉厚和火力射程远之外，射程超长的地图武器也很是霸道，因此在对付这些炮塔之前要仔细计算好行动距离并分配好战力，争取在一回合以内能够破坏2个炮塔，只有这样才能变被动为主动；注意如果在敌方回合破坏任意1个炮塔，那么残存的炮塔会再次获得开火的机会，一定要回避其地图武器的射击轴线。

敌方增援	所属批次
キュベレイ	WB 1
キュベレイMK-II×2	WB 1
ヤクト・ドーガ×2	WB 1
ベルテイゴ×2	WB 1
ガンダムエピオン	WB 2
メリクリウス	WB 2
ヴァイエイト	WB 2
トールギス	WB 2
トールギス II	WB 2
トールギス III	WB 2
プロヴィデンスガンダム	WB 3
イージスガンダム	WB 3
デュエルガンダム アサルトシュラウド	WB 3
ブリッツガンダム	WB 3
バスターガンダム	WB 3
サイコ・ハロ	WB 4
ハロ×2	WB 4
フェニックスガンダム（能力解放）	WB 4
フェニックス・ゼロ×2	WB 4
トルネードガンダム×4	WB 4

STAGE EX 5 灭亡のカウントダウン



◆胜利条件：阻止プログラム落下／将0ガンダム破坏
◆败北条件：己方MASTER机体被击破／己方部队被全灭
◆WARS TRIGGER 1：将3台ガーダー（III型）击破
◆WARS TRIGGER 2：将3台ガーダー（III型）击破
◆WARS TRIGGER 3：将3台ガーダー（III型）击破
◆WARS TRIGGER 4：将3台ガーダー（III型）击破
◆达成WT 1后，在炮台原有位置上出现3台ガーダー（III型）
◆达成WT 2后，在炮台原有位置上第2次出现3台ガーダー（III型）
◆达成WT 3后，在炮台原有位置上第3次出现3台ガーダー（III型）
◆达成WT 4后，在炮台原有位置上第4次出现3台ガーダー（III型）
◆要点：作为游戏的最终关卡，玩家在本关中仅能投入1支部队；除了初期的3个炮塔之外，每过1个回合，战场上便会更新出自高达系列作品中的主角机作为敌方增援，为了不至于被其干扰作战，一定要在第一时间优先将这些不断出现的敌人消灭，否则积少成多会造成大麻烦；由于我方战舰初始位置位于地图正下方的炮塔火力范围之内，所以一定要优先将这台炮塔破坏；作为最终BOSS的0ガンダム拥有80000的HP和极为变态的攻防能力，如果己方机体的能力与之相差太大，就千万不要贸然接近，只能采取消耗战来应付。



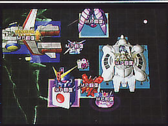
敌方增援	所属批次
ガーダー（III型）×3	WB 1
ガーダー（III型）×3	WB 2
ガーダー（III型）×3	WB 3
ガーダー（III型）×3	WB 4

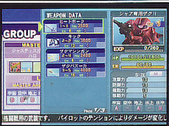
敌机更新列表

回合数	机型
01	RX-78-2
02	RX-79[G] Ez-8
03	RX-78-4 & RX-78-5
04	RX-78-6
05	RX-78 NT-1
06	RX-78 GP01Fb
07	RX-78 GP02A[TYPE-MLRS]
08	RX-78 GP03D
09	FXA-178
10	MSZ-006
11	MSA-0011[Ext]

敌机更新列表

回合数	机型
12	MSZ-010
13	RX-93
14	RX-105
15	F91
16	XM-X1
17	XM-X1 FullCloth
18	LM314 V23/V24
19	GF13-017NJ II
20	XXXG-00W0
21	GX-9900-D.V.
22	GX-9901-DX
23	SYSTEM-∀99（能力解放）
24	ZGMF-X20A
25	ZGMF-X19A
26	ZGMF-X42S
27	GN-001
28	GN-000





机型	对应角色
AEUイナクト	アリー・アル・サーシェス
オーバーフラッグ	グラハム・エーカー
ウィンダム	ネオ・ロアノーク
エアリーズ	ルクレツィア・ノイン
トーラス	
ガイアガンダム	アンドリュー・バルトフェルド
ムラサメ	
ガザC	ハマーン・カーン
ゲイツ	ラウ・ル・クルーゼ
ディン	
ザクウォーリア	ミーア・キャンベル
	ルナマリア・ホーク
	アスラン・ザラ
	ハロ（红色）
ザクファントム	レイ・ザ・バレル
ゲルググ	シャア・アズナブル
ザクII	
ズゴック	
リック・ドム	
バウ	グレミー・トト
ゾロ	クロノクル・アシャー
クラウダ	ランスロー・ダーウエル
ゲルググ	アナベル・ガトー
ゲルググM	シーマ・ガラハウ
Zプラス	アムロ・レイ
ウァッド	メシエー・クン

队长机变化

机型	对应变化
AEUイナクト	HP+280；取消武器【プラズマソード】
ギラ・ドーガ	HP+1140
ゲルググ	HP+1010
ザクII	HP+860
ザクII改	HP+870
ヅダ	HP+890；攻击力+3；增加武器【135mm対艦ライフル】
ティエレン高机动B型	HP+960
ティエレン宇宙型	HP+960；取消武器【カーボンネット】
ドートレス	HP+500

研究与心得

特殊角色专用机

当一些特殊角色搭乘原作中的特定机体时，该机型便会自动转化为这名角色的专用机。专用机除了在涂装外观上会产生一些变化之外，机体的性能以及武器也会有所不同。此外，如果将某些机型配备到队长的位置上，那么该机型也会发生细微的变化。这其中最为有意思的要属机体ザクウォーリア以及对应角色ミーア・キャンベル，这对组合的结果可以让原本不起眼的杂兵机体瞬间成为部队之中实用度超高主力。化身为“亲卫队”的ザクウォーリア有一项特殊的地图武器，发动之后可以令覆盖范围内的角色气力大幅提升。

特殊机体的开发与设计

オーガンダム（实战配备型）

将游戏的全部关卡通过之后，便可以解锁隐藏的オーガンダム（实战配备型），这也是获得该机的唯一途径。

ダブルオーライザー

获得强化部件“RAISERシステム”，将其装备到ダブルオーガンダム，然后通过交换即可获得。

关于武器攻击效果加成

作为系列的最新一作，这一次的游戏中同样有着属于自己的攻击伤害计算方式。这其中既有保留以往的一些基本特性，也有根据新作的内容而进行的细微调整。为了方便初心者玩家，接下来的相关介绍中并不会列出标准的计算公式，而是将一些具有普遍意义的属性特征进行整理。

实弹系武器

实弹系武器的特点是基本攻击力高，受攻防双方角色能力影响相对较小。这意味着，当己方角色能力较对方低时，选用实弹系武器发动攻击可以达到更高的效率。

光束系武器



光束系武器的特点是基本攻击力一般，但受攻防双方角色能力影响较大。攻方角色能力较对方越强，光束系武器给予对方的伤害也就越高。当然这也意味着，当己方角色与敌方能力相差悬殊时，就要慎用光束系武器了。

多发连射

本作中的多发导弹连射型武器得到了一定程度的削弱。对于连射型导弹来说，由于单发威力相对较小，所以只能依靠连射时的高命中率来进行补正。这也意味着对角色的能力要求较高。如果己方角色的能力较低，那么使用连射型导弹武器攻击敌人时的效率往往是相当低的。

觉醒系武器

觉醒系武器（浮游炮）在以往的作品中通常只有已经觉醒的角色才能使用，而在本作中，即便是普通角色也可以使用这类武器。不过相比之下，普通驾驶员使用觉醒系武器时的命中率会相当低。觉醒系武器的攻击能力与角色的觉醒值高低成正比。另外，当角色的MP（气力值）较高时，这类武器的威力也会有明显的提高。尽管觉醒系武器的威力较大，且射程较远，但由于使用觉醒系武器会消耗角色的MP，所以要适当控制使用频率。

特殊防御

对于一般的机体来说，任何属性的武器都可以对其本体造成直接伤害，但对于UC系的一些大型机体和高级机体来说，由于普遍装备有I力场发生器，所以用光束系武器对其直接攻击往往会令打击效果大打折扣。另外，对于SEED系的部分高达型机体来说，则对实弹系武器有较高的防御能力。此外，诸如W系中的ビルゴ可以抵御全属性武器，00系的部分机体可以发动GN防御等等，都是属于特殊防御的范畴。对敌我双方来说，特殊防御都有积极的意义。一方面，合理利用各种特殊防御手段可以进一步减少受到的伤害；另一方面，对于具备特殊防御手段的敌机来说，则要采取与之相对应的攻击手段来化解，否则将会令己方处于被动之中。



角色技能

除了基本的角色技能之外，游戏中的所有角色在成长到一定阶段后便会觉醒新的技能。而在这些技能之中，还有着专属技能和普通技能之分。熟悉和了解角色的技能对于培养角色的选择有着十分重要的作用，下表中所列内容为游戏中的专属角色技能。

特定角色专有技能一览

技能名称	能力说明	持有角色
苍い死神	使用特殊射击或特殊格斗攻击有"ニュータイプ"及"强化人间"能力的对手时，给予对方的伤害值增加	ユウ・カジマ
赤い彗星	驾驶红色机体时攻击力和机动力提升	シャア・アズナブル(0079)
Are You Ok?	机体移动力提升	ハロ（红色）
怒れる瞳	使用任何武器给予对方的伤害值上升；机体性能随HP下降而提升	シン・アスカ
歌姬	指挥范围扩大；魅力值上升	ラクス・クライン(SEED)/ミーア・キャンベル
エンデュミオンの鷹	使用觉醒武器（浮游炮）的MP消耗减少	ムウ・ラ・フラガ
共振	角色觉醒值上升；角色达到超强气状态时使用觉醒武器给予对方的伤害值上升	アムロ・レイ(0093)
キング・オブ・ハート	角色格斗值上升	ドモン・カッシュ
クィーン・ザ・スペード	角色射击值上升	チボデークロケット
クラブ・エース	角色反应值上升	サイ・サイシー
グラハム・スペシャル	会心一击率上升；角色MP提升速度加快	グラハム・エーカー
ゲルマン流忍术	角色反应值及回避率上升	シュバルツ・ブルーダー
最高评议会议长	魅力值提升；指挥范围扩大	ギルバート・デュランダル
沙漠の虎	在"地上"和"水上"地形行动时，命中率、会心一击率上升	アンドリュー・バルフェルド
白い悪魔	驾驶白色机体时攻击力、机动力提升	アムロ・レイ(0079)
ジャック・イン・ダイヤ	角色守备值上升	ジョルジュ・ド・サンド
人工ニュータイプ	角色反应值、觉醒值上升	カリスノーティラス
スーパーコーディネイター	角色附加能力提升效果上升	キラ・ヤマト
スペシャル	反应值、机动力上升；机体的"空中"、"宇宙"对应适应性上升	ウッソ・エヴィン
精神感应	使用任意武器时的MP消耗量减少；角色达到超强气状态时，机体的攻防能力提升	カミーユ・ビダン
战斗神	角色射击值、格斗值上升；机体攻击里上升	ギム・ギンガナム
ソロモンの悪梦	击中目标后，对方MP下降（地图武器除外）	アナベル・ガトー
超反应	角色达到超强气状态时，机体命中率、回避率上升；达到超一击状态时能力进一步上升	アレルヤハプティズム（觉醒后）
ハロゲンキ!	机体HP、EN每回合自动回复	ハロ（绿色）
バーサーカー	使用格斗武器及发动必杀技时给予对方的伤害值上升；配合"バーサーカーシステム"芯片可进一步强化效果	アレンビー・ビアズリー
不可能を可能にする男	机体HP降至50%以下时受到伤害值减轻；攻击力、防御力及机动力上升	ネオ・オアノーク
ブラック・ジョーカー	角色反应值、觉醒值上升	クロト・ブエル/オルガ・サブナック/シャニ・アンドラス
星を継ぐ者	角色达到超强气状态时，觉醒值；射击值、格斗值及反应值上升	カミーユ・ビダン
炎のモビルスーツ乗り	角色反应值上升；达到超强气状态时机体攻击力上升	ガロード・ラン
幻の击坠王	驾驶体积达到3L以上的机体时，攻击力及防御力提升	コウ・ウラキ
ミトメタクナイ!	敌人给予自己的伤害有一定几率无效化	ハロ（粉色）
明镜止水	达到超强气状态时角色的格斗、射击、反应及守备四项能力提升	ドモン・カッシュ
ヤッチマエ!	全部武器攻击力及会心一击率提升	ハロ（紫色）
ライトニング・カウント	驾驶机动力数值在28以上的机体时，移动力提升	ゼクス・マーキス
流派东方不败	使用格斗系武器及发动必杀技时给予对方的伤害值上升	ドモン・カッシュ/东方不败マスター・アジア
ローラ・ローラ	指挥范围扩大；指挥范围内己方角色MP提升速度加快	ロラン・セアック
ロシアの荒熊	指挥范围扩大；攻击力提升	セルゲイ・スミルノフ
ロックオン!	射击系武器的射程/命中率/会心一击率随角色等级提升	ハロ（橙色）

机体的开发

相比前作，这一次游戏的机体总数相对要少上一些，并且各系列之间的开发关系也有一定程度的调整。与以往不同的是，本作中首次引入了BASIC的概念。一般来说，只有对应每部高达作品之中的初级主人公机体才存在BASIC机型。BASIC的共同之处是不能直接参到完整的机体开发关系数中，当经过一定程度的升级后，通常只能开发成同系列的低端量产机、同型号标准机以及ハロ。这其中，最有价值的开发方向自然是ハロ，这也是唯一能够体现BASIC机存在价值之处。

机体开发表

ア行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
R・ジャジャ	(2)ギャン改	(3)バウ	(4)ガズアル	(4)ガズエル
アカツキ	(2)ストライクガンダム	—	—	—
アクトザク	(2)ザクII改	(3)ハイザック	(6)ザクIII	(20)ザク50
アグリッサ	(1)AEUヘリオン	(2)AEUイナクト	—	—
アッガイ	(3)アッグガイ	(4)ゴッグ	—	—
アッグガイ	(2)アッガイ	(3)ゴッグ	—	—
アッザム	(5)アプサラスII	—	—	—
アッシマー	(3)ギャプラン	—	—	—
アビスガンダム	(3)カオスガンダム	(3)ガイアガンダム	(4)インパルスガンダム	(4)セイバーガンダム
アプサラスII	(2)アッザム	(5)アプサラスIII	—	—
アプサラスIII	(2)アプサラスII	(5)ビグザム	—	—
アルヴァアロン	(2)GN—X	(5)アルヴァトーレ	—	—
アルヴァトーレ	(2)GN—X	(3)アルヴァアロン	—	—
アルトロンガンダム	(2)シェンロンガンダム	(3)ガンダムナタク	—	—
α・アジール	(2)ギラドーガ	(3)ヤクトドーガ(ギュネイ专用机)	(3)ヤクトドーガ(クェス专用机)	(5)サザビー
アレックス	(2)ジム・カスタム	(3)ガンダム	(4)アレックス—CA	(7)ネティクス
アレックス—CA	(2)アレックス	(5)ネティクス	—	—
アンフ	(3)ティエレン地上型	(3)ティエレン宇宙型	—	—
イーゲル	(2)ウァッド	(2)ゴッゾー	(3)フラット	—
イージスガンダム	(3)ストライクガンダム	(3)ブリッツガンダム	(4)レイダーガンダム	—
Ex—Sガンダム	(2)Sガンダム	(8)ディープストライカー	—	—
イフリート	(2)グフ	(3)ドム	(4)イフリート改	(5)ケンプファー
イフリート改	(2)イフリート	(3)ギャン	—	—
インパルスガンダム	(3)カオスガンダム	(3)アビスガンダム	(3)ガイアガンダム	(6)デスティニーガンダム
インフィニットジャスティスガンダム	(2)ジャスティスガンダム	—	—	—
インフィニットジャスティスガンダム(ミーティア)	(2)インフィニットジャスティスガンダム	—	—	—
ヴァイエイト	(2)トーラス	(3)ビルゴ	(4)メリクリウス	(5)ガンダムヘビーアームズ
ウァッド	(3)ゴッゾー	(5)フラット	(6)ウォドム	—
ヴァル・ヴァロ	(3)ビグロ	(5)ブラウ・ブロ	—	—
Vガンダム	(1)コア・ファイター—V	(2)ガンイージ	(6)V2ガンダム	—
Vガンダム(ベーシック)	(3)ジャベリン	(10)Vガンダム	(13)ハロ	—
V2アサルトバスター	(2)Vガンダム	(3)V2ガンダム	—	—
V2ガンダム	(2)Vガンダム	(6)V2アサルトバスター	—	—
Wガンダム	(3)ガンダムデスサイズ	(3)ガンダムヘビーアームズ	(5)Wガンダムゼロ	(7)Wガンダムゼロ(EW)
Wガンダムゼロ	(2)Wガンダム	(3)トールギス	(4)Wガンダムゼロ(EW)	—
Wガンダムゼロ(EW)	(2)Wガンダム	—	—	—
ウィンダム	(2)ダガーL	(2)ダークダガーL	—	—
ヴェルデバスター	(2)バスターガンダム	(3)ストライクノワール	(3)ブルデュエル	—
ウォドム	(2)ウァッド	(4)强化型ウォドム	—	—
ウォルターガンダム	(2)デスアーミー	(3)ノーベルガンダム	(5)グランドマスターガンダム	—
宇宙用高机动试验型ザク	(2)ザクII	(3)ドム	(3)リック・ドム	—
エアリーズ	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(2)リーオー(OZ)	(4)トーラス
AEUイナクト	(2)AEUヘリオン	(6)アグリッサ	—	—
AEUイナクト(デモカラー)	(2)AEUイナクト	—	—	—
AEUヘリオン	(2)AEUヘリオン陆战型	(3)AEUイナクト(デモカラー)	—	—
AEUヘリオン陆战型	(2)AEUヘリオン	(4)AEUイナクト	—	—
エールストライクガンダム(ベーシック)	(4)ストライクダガー	(12)ストライクガンダム	(15)ハロ	—
エグザス	(2)メビウス・ゼロ	—	—	—
エビル・S	(3)デナン・ゾン	(4)デナン・ゲー	(6)ダギ・イルス	—
エビル・ドーガ	(3)α・アジール	(5)ラフレシア	—	—
M1アストレイ	(3)M1アストレイ(シュライク)	(4)ムラサメ	—	—
M1アストレイ(シュライク)	(2)M1アストレイ	(3)ムラサメ	—	—
エルメス	(4)ブラウ・ブロ	(6)キュベレイ	—	—
オーガンダム	(3)ガンダムエクシア	(3)ガンダムデュナメス	(3)ガンダムキュリオス	(3)ガンダムヴァーチェ
オーバーフラッグ	(2)ユニオンリアルド	(3)ユニオンフラッグ	—	—
オクトエイプ	(2)セプテム	(4)クラウダ	—	—

カ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
ガーベラ・テトラ	(2)ゼフィランサス	(2)サイサリス	(3)ゼフィランサス・フルバーニアン	(3)デンドロビウム・ステイメン
ガイアガンダム	(3)カオスガンダム	(3)アビスガンダム	(4)インパルスガンダム	(4)セイバーガンダム
カオスガンダム	(3)アビスガンダム	(3)ガイアガンダム	(4)インパルスガンダム	(4)セイバーガンダム
ガザC	(3)ガザD	—	—	—
ガザD	(2)ガザC	(3)ガ・ゾウム	—	—
ガズアル	(2)ガルバルディβ	(3)ガズエル	—	—
ガズウート	(2)ザウート	(4)バクゥ	—	—
ガズエル	(2)ガルバルディβ	(3)ガズアル	—	—
ガ・ゾウム	(2)ガザD	(4)ズサ	—	—
ガディール	(2)ドートレス	(3)バリエント	—	—
カプール	(2)ハイ・ゴッグ	(3)カプル	—	—
ガブスレイ	(2)アッシマー	(3)ハンブラビ	(5)バウンド・ドック	(6)メッサーラ
カプル	(2)カプール	(4)コレン・カプル	—	—
カラミティガンダム	(3)バスターガンダム	(4)フォビドゥンガンダム	(4)レイダーガンダム	—
ガルスJ	(2)グフ	(3)ズサ	—	—
ガルバルディα	(3)ゲルググ	(3)ギャン	(4)ガルバルディβ	—
ガルバルディβ	(3)ガルバルディα	(6)ガズアル	(6)ガズエル	—
ガンイージ	(2)ジャベリン	(3)ガンブラスター	(6)Vガンダム	—
ガンキャノン	(2)量产型ガンキャノン	(3)ガンタンク	(5)ガンダム	—
ガンダム	(2)陆战型ガンダム	(3)G—3ガンダム	(3)ガンダム4号机	(5)フルアーマーガンダム
ガンダム(ベーシック)	(2)ジム	(8)ガンダム	(11)ハロ	—
ガンダムアクエリアス	(2)トールギスII	(3)ガンダムエピオン	(3)Wガンダムゼロ	—
ガンダムアシュタロン	(3)ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	—	—	—
ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ	(2)ガンダムアシュタロン	(3)ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムEz—8	(2)陆战型ガンダム	—	—	—
ガンダムヴァーチェ	(2)ガンダムナドレ	(3)ガンダムエクシア	(3)ガンダムデュナメス	(4)ガンダムキュリオス
ガンダムヴァサーゴ	(3)ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	—	—	—
ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク	(2)ガンダムヴァサーゴ	(3)ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムエアマスター	(4)ガンダムエアマスター・バースト	—	—	—
ガンダムエアマスター・バースト	(2)ガンダムエアマスター	(3)ガンダムX	(3)ガンダムレオパルド	—
ガンダムエクシア	(3)ガンダムデュナメス	(3)ガンダムキュリオス	(3)ガンダムヴァーチェ	(4)ガンダムエクシアリペア
ガンダムエクシア(ベーシック)	(5)GN—X	(10)ガンダムエクシア	(13)ハロ	—
ガンダムエクシアリペア	(3)ガンダムエクシア	(4)ガンダムエクシアリペアII	—	—
ガンダムエクシアリペアII	(3)ガンダムエクシア	—	—	—
ガンダムX(ベーシック)	(3)ドートレス	(10)ガンダムX	(13)ハロ	—
ガンダムX	(3)ガンダムXディバイダー	(4)ガンダムエアマスター	(4)ガンダムレオパルド	(5)ガンダムDX
ガンダムXディバイダー	(2)ガンダムX	(5)ガンダムDX	—	
カンダムエピオン	(2)トールギス	(3)トールギスIII	(6)ガンダムアクエリアス	—
ガンダムF90	(2)Gキャノン	(4)ガンダムF90(フル装备)	(5)シルエットガンダム	—
ガンダムF90(フル装备)	(2)Gキャノン	(3)ガンダムF90	(5)ガンダムF91	—
ガンダムF91(ベーシック)	(4)ヘビーガン	(12)ガンダムF91	(15)ハロ	—
ガンダムF91	(2)ガンダムF90	(4)ネオガンダム	—	—
ガンダムキュリオス	(3)ガンダムエクシア	(3)ガンダムデュナメス	(3)ガンダムヴァーチェ	—
ガンダム5号机	(3)ガンダム	(4)ガンダム5号机(Bst)	(4)ガンダム4号机	(5)ガンダム6号机
ガンダム5号机(Bst)	(2)ガンダム5号机	(3)ガンダム	(3)ガンダム4号机	(4)ガンダム6号机
ガンダムサンドロック	(3)シェンロンガンダム	(3)Wガンダム	(4)ガンダムサンドロック改	(6)ガンダムサンドロック改(EW)
ガンダムサンドロック改	(2)ガンダムサンドロック	(3)ガンダムサンドロック改(EW)	—	—
ガンダムサンドロック改(EW)	(2)ガンダムサンドロック	—	—	—
ガンダムシュピーゲル	(3)ガンダムマックスター	(3)ガンダムローズ	(3)ドラゴンガンダム	(3)ボルトガンダム
ガンダムスローネアイン	(2)GN—X	(3)ガンダムスローネツヴァイ	(3)ガンダムスローネドライ	—

ガンダムスローネツヴァイ	(2)GN−X	(3)ガンダムスローネアイン	(3)ガンダムスローネドライ	—
ガンダムスローネドライ	(2)GN−X	(3)ガンダムスローネアイン	(3)ガンダムスローネツヴァイ	—
ガンダムDX	(2)ガンダムX	(6)ガンダムベルフェゴール	—	—
ガンダムデスサイズ	(3)ガンダムヘビーアームズ	(3)ガンダムサンドロック	(4)ガンダムデスサイズヘル	(6)ガンダムデスサイズヘル(EW)
ガンダムデスサイズヘル	(2)ガンダムデスサイズ	(3)ガンダムデスサイズヘル(EW)	—	—
ガンダムデスサイズヘル (EW)	(2)ガンダムデスサイズ	—	—	—
ガンダムデュナメス	(3)ガンダムエクシア	(3)ガンダムキュリオス	(3)ガンダムヴァーチェ	—
ガンダムナタク	(2)シェンロンガンダム	—	—	—
ガンダムナドレ	(2)ガンダムヴァーチェ	—	—	—
ガンダムヘビーアームズ	(3)ガンダムサンドロック	(3)シェンロンガンダム	(4)ガンダムヘビーアームズ改	(6)ガンダムヘビーアームズ改(EW)
ガンダムヘビーアームズ改	(2)ガンダムヘビーアームズ	(3)ガンダムヘビーアームズ改(EW)	—	—
ガンダムヘビーアームズ改(EW)	(2)ガンダムヘビーアームズ	—	—	—
ガンダムヘブンズソード	(2)デスアーミー	(3)ネロスガンダム	(5)グランドマスターガンダム	—
ガンダムベルフェゴール	(3)ガンダムヴァサーゴ	(3)ガンダムアシュタロン	(4)ガンダムX	—
ガンダムマックスター	(3)ガンダムローズ	(3)ドラゴンガンダム	(3)ボルトガンダム	(3)シャイニングガンダム
ガンダムMk−II (エゥーゴ仕样)	(2)リック・ディアス	(3)ガンダムMk−II (ティターンズ仕样)	(4)ガンダムMk−III	—
ガンダムMk−II (ティタンズ仕样)	(2)ジム・クゥエル	(3)ガンダムMk−II (エゥーゴ仕样)	(3)ヘイズル	(4)バーザム
ガンダムMk−III	(2)ガンダムMk−II (エゥーゴ仕样)	(4)ガンダムMk−IV	—	—
ガンダムMk−IV	(2)ガンダムMk−III	(4)ガンダムMk−V	—	—
ガンダムMk−V	(2)ガンダムMk−IV	(4)ドーベン・ウルフ	—	—
ガンダムマックスター	(3)ガンダムローズ	(3)ドラゴンガンダム	(3)ボルトガンダム	(3)シャイニングガンダム
ガンダム4号机	(3)ガンダム	(4)ガンダム4号机(Bst)	(4)ガンダム5号机	(5)ガンダム6号机
ガンダム4号机(Bst)	(2)ガンダム4号机	(3)ガンダム	(3)ガンダム5号机	(4)ガンダム6号机
ガンダムレオパルド	(4)ガンダムレオパルド・デストロイ	—	—	—
ガンダムレオパルド・デストロイ	(2)ガンダムレオパルド	(3)ガンダムX	(3)ガンダムエアマスター	
ガンダムローズ	(3)ガンダムマックスター	(3)ドラゴンガンダム	(3)ボルトガンダム	(3)シャイニングガンダム
ガンダム6号机	(3)ガンダム	(3)ガンダム4号机	(3)ガンダム5号机	(4)アレックス
ガンタンク	(2)61式战车	(3)量产型ガンタンク	(4)ガンキャノン	—
ガンブラスター	(3)ガンイージ	(5)Vガンダム	—	—
ギャバン・ボルジャーノン	(2)ザクI	(3)ボルジャーノン	—	—
ギャブラン	(2)アッシマー	(3)ギャブラン改	(6)メッサーラ	—
ギャン	(3)ガルバルディα	(5)ギャン改	—	—
ギャン改	(2)ギャン	(4)R・ジャジャ	—	—
キュベレイ	(2)量产型キュベレイ	(3)エルメス	(4)キュベレイMk−II (プル仕样)	(4)キュベレイMk−II (プルツー仕样)
キュベレイMk−II (プル仕样)	(2)量产型キュベレイ	(3)キュベレイ	(3)キュベレイMk−II (プルツー仕样)	(8)クィンマンサ
キュベレイMk−II (プルツー仕样)	(2)量产型キュベレイ	(3)キュベレイ	(3)キュベレイMk−II (プル仕样)	(8)クィンマンサ
强化型ウォドム	(1)ウァッド	(2)フラット	(3)ウォドム	—
ギラ・ドーガ	(4)ドライセン	(5)ザクIII	—	—
クイン・マンサ	(2)キュベレイ	(5)グレート・ジオング	—	—
Ξガンダム	(4)νガンダム	(5)ペーネロペー	—	—
グフ	(2)ザクII	(4)グフフライトタイプ	(5)グフカスタム	—
グフカスタム	(2)グフ	(3)イフリート	(4)ガルスJ	—
グフフライトタイプ	(2)グフ	(3)ドム	(4)イフリート	—
クラウダ	(2)ジェニス	(3)オクト・エイプ	—	—
グランディーネ	(1)ジェニス	(2)ジュラッグ	(3)セプテム	(4)オクト・エイプ
グランドガンダム	(2)デスアーミー	(3)ジョンブルガンダム	(5)グランドマスターガンダム	—
グランドマスターガンダム	(2)ガンダムヘブンズソード	(2)ウォルターガンダム	(2)グランドガンダム	(2)マスターガンダム
グレート・ジオング	(4)パーフェクトジオング	(6)ビグザム	(8)ノイエ・ジール	(9)クィン・マンサ
クロスボーン・ガンダムX1	(3)ガンダムF91	(3)クロスボーン・ガンダムX2	(4)スカルハート	(5)クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	(2)スカルハート	(2)クロスボーン・ガンダムX3	—	—
クロスボーン・ガンダムX2	(3)ガンダムF91	(3)クロスボーン・ガンダムX1	(5)クロスボーン・ガンダムX3	—
クロスボーン・ガンダムX3	(3)ガンダムF91	(3)クロスボーン・ガンダムX1	(3)クロスボーン・ガンダムX2	—
ゲイツ	(2)シグー	(3)ディン	(4)ゲイツR	—
ゲイツR	(2)ゲイツ	(4)ザクウォーリア	—	—
ゲーマルク	(2)エルメス	(3)ジオング	(4)ハンマ・ハンマ	—
ゲドラフ	(3)ゾリディア	(5)ブルッケング	—	—
ゲルググ	(3)ガルバルディα	(4)ゲルググJ	(5)ゲルググM	—
ゲルググキャノン	(3)ゲルググ	—	—	—
ゲルググJ	(2)ゲルググ	(4)ゲルググM	—	—
ゲルググM	(2)ゲルググ	(3)ゲルググJ	—	—
ゲルズゲー	(3)ザムザザー	—	—	—
ゲンガオゾ	(3)リグ・リング	(4)ザンネック	—	—
ケンプファー	(2)イフリート	(3)ゲルググ	—	—
コア・ファイター	(3)コア・ブースター	(4)ガンタンク	(5)ガンキャノン	(7)ガンダム
コア・ファイターV	(2)コア・ファイター	(7)Vガンダム	—	—
コア・ブースター	(2)コア・ファイター	(5)Gディフェンサー	—	—
ゴールド・スモー	(2)シルバー・スモー	—	—	—
ゴッグ	(3)ズゴック	(4)ハイ・ゴッグ	(5)ゾック	—
ゴッゾー	(2)ウァッド	(4)イーゲル	—	—
ゴッゾーラ	(2)ゾロ	(3)トムリアット	(4)ドムットリア	—
ゴッドガンダム	(2)ライジングガンダム	(3)シャイニングガンダム	—	—
ゴトラタン	(2)シャッコー	(3)リグ・シャッコー	(4)リグ・リング	—
コレン・カプル	(2)カプル	—	—	—
コンティオ	(2)シャッコー	(3)ジャバコ	(5)リグ・コンティオ	—

サ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
サーペント	(2)リーオー(OZ)	(3)トーラス	(4)ビルゴ	—
サイコ・ガンダム	(6)サイコ・ガンダムMk−II	(8)サイコロガンダム	—	—
サイコ・ガンダムMk−II	(3)サイコ・ガンダム	(7)サイコロガンダム	—	—
サイコ・ハロ	(2)トルネードガンダム	(3)フェニックス・ゼロ	—	—
サイコロガンダム	(3)サイコ・ガンダム	(4)サイコ・ガンダムMk−II	(10)ハロ	—
サイサリス	(2)ガンダム	(3)ゼフィランサス	(4)サイサリス (MLRS装备)	(4)サイサリス (核装备)
サイサリス (核装备)	(2)ガンダム	(3)ゼフィランサス	(3)サイサリス	—
サイサリス (MLRS装备)	(3)ゼフィランサス	(3)サイサリス	—	—
ザウート	(3)ガズウート	—	—	—
ザクI	(3)ザクII	(4)ゾダ	—	—
ザクII	(2)ザクI	(3)ボルジャーノン	(4)ザクII改	(5)グフ
ザクII改	(2)ザクII	(4)ハイザック	(5)アクトザク	—
ザクIII	(1)ザクII	(3)ギラ・ドーガ	(4)ザクIII改	(12)ザク50
ザクIII改	(2)ザクIII	(10)ザク50	—	—
ザク50	(2)ザクI	(3)ザクII	(4)ザクIII	—
ザクウォーリア	(2)ゲイツR	(3)ザクファントム	—	—
ザクキャノン	(2)ザクII	—	—	—
ザクファントム	(2)ザクウォーリア	(4)グフイグナイテッド	—	—
ザクレロ	(3)ビグロ	—	—	—
サザビー	(3)ヤクトドーガ (ギュネイ专用机)	(3)ヤクトドーガ (クェス专用机)	(6)ナイチンゲール	—
ザムザザー	(3)ゲルズゲー	—	—	—
ザンスパイン	(3)ザンネック	(4)V2ガンダム	—	—
ザンネック	(4)ゲンガオゾ	—	—	—
GNアーマーTYPE−E	(2)ガンダムエクシア	—	—	—
GNアーマーTYPE−D	(2)ガンダムデュナメス	—	—	—
GNアームズTYPE−E	(2)GNアームズTYPE−D	—	—	—
GNアームズTYPE−D	(2)GNアームズTYPE−E	—	—	—
GNフラッグ	(1)ユニオンリアルド	(2)ユニオンフラッグ	(3)オーバーフラッグ	—
Gキャノン	(3)ヘビーガン	(5)ガンダムF90	—	—
G−3ガンダム	(3)ガンダム	(3)アレックス	(3)ゼフィランサス	(4)ガンダムMk−II (エゥーゴ仕样)
Gディフェンサー	(2)コア・ファイター	(3)コア・ブースター	—	—
ジェガン	(2)ジムIII	(4)ヘビーガン	—	—
ジェニス	(2)ジュラッグ	(4)セプテム	—	—
ジェムズガン	(2)ヘビーガン	(3)ジャベリン	—	—
シェンロンガンダム	(3)Wガンダム	(3)ガンダムデスサイズ	(4)アルトロンガンダム	(6)ガンダムナタク
ジ・O	(3)ボリノーク・サマーン	(3)パラス・アテネ	(3)メッサーラ	(5)タイタニア
ジオング	(5)パーフェクト・ジオング	—	—	—
シグー	(2)ジン	(3)ディン	(4)ゲイツ	—
ジム	(3)ジム・コマンド	(4)陆战型ジム	(6)ジム・カスタム	—

ジムII	(2)ジム	(3)ネモ	(4)ジムIII	—
ジムIII	(2)ジムII	(4)ジェガン	—	—
ジム・カスタム	(2)ジム	(3)ジム・コマンド	(4)ジム・クウエル	—
ジムキャノン	(3)ジム	(4)ジム・キャノンII	—	—
ジム・キャノンII	(2)ジムキャノン	(4)ガンキャノン	—	—
ジム・クウエル	(2)ジム・カスタム	(4)ヘイズル	—	—
ジム・コマンド	(3)ジム	(4)ジム・カスタム	(5)ジムII	—
ジム・ストライカー	(2)陆战型ジム	(3)ジム・カスタム	(4)ジムスナイパー	—
ジムスナイパー	(2)陆战型ジム	(3)ジム・スナイパーカスタム	—	—
ジム・スナイパーカスタム	(2)ジム	(3)ジムスナイパー	(3)ジムスナイパーII	—
ジムスナイパーII	(2)ジム・コマンド	(3)ジム・スナイパーカスタム	—	—
シャイニングガンダム	(2)ライジングガンダム	(4)ガンダムシュピーゲル	(6)ゴッドガンダム	—
シャイニングガンダム(ベーシック)	(4)ノブッシ	(12)シャイニングガンダム	(15)ハロ	—
ジャスティスガンダム	(3)フリーダムガンダム	(5)プロビデンスガンダム	(6)インフィニットジャスティスガンダム	—
ジャスティスガンダム(ミーティア)	(2)ジャスティスガンダム	—	—	—
シャッコー	(2)ゾロアット	(4)ジャバコ	(5)リグシャッコー	(6)リグ・リング
ジャバコ	(2)シャッコー	(4)コンティオ	—	—
ジャベリン	(2)ヘビーガン	(3)ジェムズガン	—	—
シュツルム・ディアス	(2)リック・ディアス	—	—	—
ジュラッグ	(2)ジェニス	(3)セプテム	—	—
ジョンブルガンダム	(5)グランドガンダム	—	—	—
シルエットガンダム	(3)ガンダムF90	(6)ネオガンダム	—	—
シルバー・スモー	(2)フラット	(4)ゴールド・スモー	—	—
ジン	(3)ジンハイマニューバ	(4)シグー	—	—
GN-X	(3)ガンダムスローネアイン	(3)ガンダムスローネツヴァイ	(3)ガンダムスローネドライ	(7)アルヴァアロン
ジンハイマニューバ	(2)ジン	(3)ジンハイマニューバ2型	—	—
ジンハイマニューバ2型	(2)ジン	(3)シグー	—	—
スーパーガンダム	(2)Gディフェンサー	(2)ガンダムMk-II(エゥーゴ仕样)	—	—
スカイグラスパー	(3)メビウス・ゼロ	—	—	—
スカルハート	(3)クロスボーン・ガンダムX1	—	—	—
ズゴック	(2)ゴッグ	(3)ズゴックE	—	—
ズゴックE	(2)ゴッグ	(2)ズゴック	(4)カプール	—
ズサ	(3)ガルスJ	(4)ズサン	—	—
ズサン	(3)ズサ	(5)マヒロー	—	—
スターゲイザー	(2)M1アストレイ	—	—	—
ストライクガンダム	(2)ストライクダガー	(3)デュエルガンダム	(4)ストライクルージュ	(5)ストライクノワール
ストライクダガー	(3)M1アストレイ	(4)ダガーL	(4)ダークダガーL	—
ストライクノワール	(2)ストライクガンダム	(3)ブルデュエル	(3)ヴェルデバスター	—
ストライクフリーダムガンダム	(2)フリーダムガンダム	—	—	—
ストライクフリーダムガンダム(ミーティア)	(2)ストライクフリーダムガンダム	—	—	—
ストライクルージュ	(2)ストライクダガー	(3)ストライクガンダム	(4)ストライクノワール	—
Sガンダム	(4)Ex-Sガンダム	(5)ZZガンダム	—	—
セイバーガンダム	(3)カオスガンダム	(3)アビスガンダム	(3)ガイアガンダム	(4)インパルスガンダム
Zガンダム	(2)メタス	(3)Zプラス	(6)ZZガンダム	—
Zガンダム(ベーシック)	(3)ネモ	(10)Zガンダム	(13)ハロ	—
Zプラス	(3)Zガンダム	(4)リ・ガズィB・W・S	(5)Sガンダム	—
ゼフィランサス	(2)ガンダム	(3)サイサリス	(4)ゼフィランサス・フルバーニアン	—
ゼフィランサス(ベーシック)	(2)ジム・カスタム	(8)ゼフィランサス	1(1)ハロ	—
ゼフィランサス・フルバーニアン	(2)ガンダム	(3)ゼフィランサス	(3)デンドロビウム・ステイメン	—
セプテム	(2)ジェニス	(3)セプテム改	(3)ジュラッグ	(4)オクト・エイプ
セプテム改	(2)セプテム改	(4)オクト・エイプ	—	—
装甲车	(3)ブルワン	—	—	—
ゾック	(2)ゴッグ	(3)ズゴック	—	—
ゾリディア	(2)ゾロアット	(3)ゲドラフ	—	—
ゾロ	(3)ゾリアット	(4)トムリアット	(5)ゾリディア	—
ゾロアット	(3)ゾロ	(4)シャッコー	(5)ゾリディア	—

タ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
ダークダガーL	(2)ストライクダガー	(3)ダガーL	(4)ウィンダム	—
∀ガンダム	(4)シルバー・スモー	(7)∀ガンダム((能力解放)	—	—
∀ガンダム(ベーシック)	(3)ボルジャーノン	(10)∀ガンダム	(13)ハロ	—
∀ガンダム(能力解放)	(2)∀ガンダム	(6)ターンX	—	—
ターンX	(2)マヒロー	(4)バンデット	(6)∀ガンダム	—
タイタニア	(3)ジ・O	—	—	—
ダガーL	(2)ストライクダガー	(3)ダークダガーL	(4)ウィンダム	—
ダギ・イルス	(1)エビル・S	(3)ベルガ・ダラス	(4)ベルガ・ギロス	—
ダブルオーガンダム	(2)オーガンダム	(3)ガンダムエクシア	—	—
ダブルオーライザー(GNソードII)	(2)オーガンダム	(3)ガンダムエクシア	(8)ダブルオーライザー(GNソードIII)	—
ZZガンダム	(3)Zガンダム	(4)Sガンダム	(5)フルアーマーZZガンダム	—
ヅダ	(2)ザクI	(3)ザクII	(5)ドム	(5)リック・ドム
ディープストライカー	(2)Sガンダム	(2)Ex-Sガンダム	—	—
ティエレン宇宙型	(2)アンフ	(2)ティエレン地上型	(5)ティエレンタオツー	—
ティエレン高机动型	(2)ティエレン地上型	(3)ティエレン高机动B型	(5)ティエレンタオツー	—
ティエレン高机动B型	(2)ティエレン地上型	(3)ティエレン高机动型	(5)ティエレンタオツー	—
ティエレンタオツー	(2)ティエレン地上型	(2)ティエレン宇宙型	—	—
ティエレン地上型	(2)アンフ	(3)ティエレン地上型	(4)ティエレン高机动型	(4)ティエレン高机动B型
ティエレン长距离射击型	(2)ティエレン地上型	—	—	—
ディジェ	(2)リック・ディアス	(4)ガンダムMk-III	—	—
ディン	(2)シグー	(3)ゲイツ	—	—
デスアーミー	(3)デスバット	(5)ネロスガンダム	(5)ジョンブルガンダム	—
デスティニーガンダム	(2)インパルスガンダム	(3)レジェンドガンダム	—	—
デストロイガンダム	(3)ザムザザー	(3)ゲルズゲー	—	—
デスバット	(2)デスアーミー	(4)ネロスガンダム	(4)ジョンブルガンダム	10
デナン・ゲー	(2)デナン・ゾン	(4)ベルガ・ダラス	(6)ベルガ・ギロス	—
デナン・ゾン	(2)エビル・エス	(3)デナン・ゲー	(4)ベルガ・ダラス	—
デビルガンダム	(2)デスアーミー	(3)デスバット	(6)グランドマスターガンダム	(6)デビルガンダム(最终形态)
デビルガンダム(最终形态)	(1)デスアーミー	(3)デビルガンダム	(4)グランドマスターガンダム	(5)デビルガンダムJr.
デビルガンダムJr.	(2)デスアーミー	(2)デビルガンダム	(3)ガンダムシュピーゲル	(4)グランドマスターガンダム
デュエルガンダム	(3)ストライクガンダム	(3)バスターガンダム	(4)デュエルガンダム アサルトシュラウド	(5)ブルデュエル
デュエルガンダム アサルトシュラウド	(2)デュエルガンダム	(3)ブルデュエル	—	—
デンドロビウム	(2)ゼフィランサス・フルバーニアン	(2)サイサリス	(2)デンドロビウム・ステイメイン	—
デンドロビウム・ステイメン	(3)ゼフィランサス・フルバーニアン	(3)サイサリス	(4)ガーベラ・テトラ	(10)デンドロビウム
ドートレス	(3)ドートレス・ウエポン	(4)ドートレス・ネオ	—	—
ドートレス・ネオ	(2)ドートレス	(3)バリエント	—	—
ドーベン・ウルフ	(3)ガンダムMk-V	(4)ハンマ・ハンマ	—	—
トーラス	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(4)ビルゴ	(5)サーペント
トールギス	(2)リーオー(OZ)	(3)ヴァイエイト	(3)メリクリウス	(4)トールギスII
トールギスII	(3)トールギス	(4)トールギスIII	(5)ガンダムエピオン	—
トールギスIII	(2)トールギス	(4)ガンダムエピオン	—	—
ドップ	(3)マゼラ・アタック	(4)ザクI	—	—
ドム	(2)リック・ドム	(3)ドム・トローペン	—	—
ドムットリア	(2)トムリアット	(3)ゴッゾーラ	—	—
ドムトルーパー	(2)ザクウォーリア	(3)グフイグナイテッド	—	—
ドム・トローペン	(2)ドム	(4)ドライセン	—	—
トムリアット	(2)ゾロ	(3)ゾロアット	(4)ドムットリア	—
ドライセン	(2)リック・ドムII	—	—	—
ドラゴンガンダム	(3)ガンダムマックスター	(3)ガンダムローズ	(3)ボルトガンダム	(3)シャイニングガンダム
トルネードガンダム	(3)フェニックス・ゼロ	(4)ガンダム(ベーシック)	(5)Zガンダム(ベーシック)	(6)ガンダムF91(ベーシック)

ナ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
ナイチンゲール	(3)サザビー	—	—	—
νガンダム	(2)ネティクス	(3)リ・ガズィB.W.S	(5)Ξガンダム	(6)Hi-νガンダム
ネオガンダム	(3)シルエットガンダム	(4)ガンダムF91	—	—

ネティクス	(2)ガンダム	(3)アレックス	(4)ガンダムMk−Ⅱ(エゥーゴ仕様)	(6)ガンダムMk−Ⅳ
ネモ	(2)ジムⅡ	(3)ジムⅢ	—	—
ネロスガンダム	(5)ガンダムヘブンズソード	—	—	—
ノイエ・ジール	(5)ノイエ・ジールⅡ	—	—	—
ノイエ・ジールⅡ	(3)ノイエ・ジール	—	—	—
ノーベルガンダム	(5)ウォルターガンダム	—	—	—
ノブッシ	(2)ブッシ	(3)ファントマ	(5)ライジングガンダム	—

ハ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
バーザム	(3)ガンダムMk−Ⅱ(ティターンズ仕様)	(3)ガンダムMk−Ⅱ(エゥーゴ仕様)	—	—
パーフェクト・ガンダム	(2)ガンダム	(3)フルアーマーガンダム	—	—
パーフェクト・ジオング	(2)ジオング	(6)グレート・ジオング	—	—
バイアラン	(2)アッシマー	(3)ガブスレイ	—	—
ハイ・ゴッグ	(2)ゴッグ	(3)ズゴック	(4)カプール	—
ハイザック	(3)ハイザック・カスタム	(4)マラサイ	—	—
ハイザック・カスタム	(2)ハイザック	(3)マラサイ	—	—
Hi−νガンダム	(2)νガンダム	—	—	—
ハイヒール	(2)ウァッド	(3)フラット	—	—
バウ	(3)R・ジャジャ	—	—	—
バウンド・ドック	(3)ムットゥー	(4)ガブスレイ	—	—
バクゥ	(2)ザウート	(4)ラゴゥ	—	—
バスターガンダム	(2)デュエルガンダム	(3)ブリッツガンダム	(5)ヴェルデバスター	—
バトゥーリア	(1)ジェニス	(2)ベルティゴ	—	—
パラス・アテネ	(4)ボリノーク・サマーン	(4)メッサーラ	(6)ジ・O	—
バリエント	(2)ドートレス	(3)ドートレス・ネオ	(3)ガディール	—
ハロ	(3)トルネードガンダム	—	—	—
バンデット	(2)マヒロー	—	—	—
ハンブラビ	(2)バイアラン	(3)ガブスレイ	—	—
ハンマ・ハンマ	(4)ドーベン・ウルフ	(5)ゲーマルク	—	—
ビギナ・ギナ	(3)ビギナ・ゼラ	(6)ビギナ・ロナ	—	—
ビギナ・ゼラ	(3)ベルガ・バルス	(5)ビギナ・ギナ	—	—
ビギナ・ロナ	(3)デナン・ゲー	(3)ベルガ・ダラス	(3)ベルガ・ギロス	(6)ビキナ・ギナ
ビグザム	(3)量产型ビグザム	(5)アプサラスⅢ	—	
ビグ・ラング	(3)ビグロ	(6)ノイエ・ジール	—	—
ビグロ	(3)ザクレロ	(5)ヴァル・ヴァロ	(8)ビグ・ラング	—
ヒップヘビー	(2)ブルワン	—	—	—
百式	(3)ガンダムMk−Ⅲ	(4)百式改	—	—
百式改	(2)百式	(3)ガンダムMk−Ⅲ	—	—
ビルゴ	(2)トーラス	(3)ビルゴⅡ	(4)サーペント	—
ビルゴⅡ	(2)ビルゴ	(3)サーペント	(4)ヴァイエイト	(4)メリクリウス
ファントマ	(2)ブッシ	(2)ノブッシ	—	—
フェニックスガンダム	(2)トルネードガンダム	(5)∀ガンダム(ベーシック)	(6)エールストライクガンダム(ベーシック)	(7)ガンダムエクシア(ベーシック)
フェニックスガンダム(能力解放)	(2)トルネードガンダム	(3)フェニックス・ゼロ	(4)フェニックスガンダム	(4)ハロ
フェニックス・ゼロ	(4)フェニックスガンダム	(5)シャイニングガンダム(ベーシック)	(6)Wガンダム(ベーシック)	(7)ガンダムX(ベーシック)
フォビドゥンガンダム	(3)ブリッツガンダム	(4)カラミティガンダム	(4)レイダーガンダム	—
ブッシ	(3)ノブッシ	(5)ファントマ	—	—
ブラウ・ブロ	(3)ヴァル・ヴァロ	(5)エルメス	(7)ジオング	—
フラット	(2)ウァッド	(3)ハイヒール	(4)マヒロー	—
フリーダムガンダム	(3)ジャスティスガンダム	(5)プロヴィデンスガンダム	(6)ストライクフリーダムガンダム	—
フリーダムガンダム(ミーティア)	(2)フリーダムガンダム	—	—	—
ブリッツガンダム	(3)バスターガンダム	(3)イージスガンダム	(4)フォビドゥンガンダム	—
フルアーマーガンダム	(2)ガンダム	(6)パーフェクトガンダム	—	—
フルアーマーZZガンダム	(3)ZZガンダム	—	—	—
ブルーディスティニー1号机	(2)陆战型ジム	(3)陆战型ガンダム	(4)ブルーディスティニー2号机	(4)ブルーディスティニー3号机
ブルーディスティニー2号机	(2)陆战型ガンダム	(3)ブルーディスティニー1号机	(4)ブルーディスティニー3号机	—
ブルーディスティニー3号机	(2)陆战型ガンダム	(3)ブルーディスティニー1号机	(4)ブルーディスティニー2号机	—
ブルッケング	(2)ゲドラフ	(3)ゾリディア	—	—
ブルデュエル	(2)デュエルガンダム	(3)ストライクノワール	(3)ヴェルデバスター	—
ブルワン	(3)ヒップヘビー	—	—	—
プロヴィデンスガンダム	(3)フリーダムガンダム	(3)ジャスティスガンダム	(4)レジェンドガンダム	—
ヘイズル	(2)ジム・クウエル	(3)ガンダムMk−Ⅱ(ティターンズ仕様)	(4)バイアラン	—
ペーネロペー	(3)νガンダム	(4)Ξガンダム	(5)ガンダムF90	—
ヘビーガン	(2)ジェガン	(4)ジェムズガン	—	—
ベルガ・ギロス	(3)ベルガ・ダラス	(3)ダギ・イルス	(4)ベルガ・バルス	—
ベルガ・ダラス	(2)デナン・ゲー	(4)ダギ・イルス	(4)ベルガ・ギロス	
ベルガ・バルス	(3)ベルガ・ギロス	(5)ビギナ・ゼラ	—	—
ベルティゴ	(8)バトゥーリア	—	—	—
ボール	(4)ジム	—	—	—
ボリノーク・サマーン	(4)メッサーラ	(4)パラス・アテネ	(6)ジ・O	—
ボルジャーノン	(2)ザクⅡ	(3)ギャバン・ボルジャーノン	—	—
ボルトガンダム	(3)ガンダムマックスター	(3)ガンダムローズ	(3)ドラゴンガンダム	(3)シャイニングガンダム

マ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
マスターガンダム	(1)デスアーミー	(3)ガンダムヘブンズソード	(3)ウォルターガンダム	(3)グランドガンダム
マゼラ・アタック	(3)ドップ	(4)ザクⅠ	—	—
マヒロー	(2)ウァッド	(3)フラット	(6)バンデット	—
マラサイ	(2)ハイザック	(3)ガルバルディβ	—	—
ムットゥー	(3)バウンド・ドック	—	—	—
ムラサメ	(2)M1アストレイ	—	—	—
メガライダー	(2)Gディフェンサー	—	—	—
メタス	(6)百式	(6)Zガンダム	—	—
メッサーラ	(4)ボリノーク・サマーン	(5)パラス・アテネ	(6)ジ・O	—
メビウス・ゼロ	(2)スカイグラスパー	(3)エグザス	—	—
メリクリウス	(2)トーラス	(3)ビルゴ	(4)ヴァイエイト	(5)Wガンダム

ヤ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	(2)ギラ・ドーガ	(3)ヤクト・ドーガ(クエス专用机)	(7)サザビー	—
ヤクト・ドーガ(クエス专用机)	(2)ギラ・ドーガ	(3)ヤクト・ドーガ(ギュネイ专用机)	(7)サザビー	—
ユニオンリアルド	(4)ユニオンフラッグ	—	—	—
ユニオンフラッグ	(2)ユニオンリアルド	(4)オーバーフラッグ	—	—

ラ行

素材	(Lv.)机体A	(Lv.)机体B	(Lv.)机体C	(Lv.)机体D
ライジングガンダム	(2)ノブッシ	(5)シャイニングガンダム	—	—
ラゴゥ	(2)バクゥ	—	—	—
ラフレシア	(1)エビル・S	(3)ビギナ・ギナ	—	—
リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(2)リーオー(OZ)	(3)エアリーズ	(4)トーラス
リーオー(宇宙)	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(OZ)	(3)エアリーズ	(4)トーラス
リーオー(OZ)	(2)リーオー(地上)	(2)リーオー(宇宙)	(4)トーラス	(10)トールギス
リカール	(2)ゾロ	(3)ゾロアット	(4)ゲドラフ	(5)ザンネック
リ・ガズィB.W.S	(3)Zガンダム	(4)Zプラス	—	—
リ・ガズィ(ベーシック)	(2)ジェガン	(10)リ・ガズィB.W.S	(12)ハロ	—
リグ・コンティオ	(2)リグ・シャッコー	(3)コンティオ	—	—
リグ・シャッコー	(2)シャッコー	(3)リグ・リング	(4)ゴトラタン	—
陆战型ガンダム	(2)陆战型ジム	(4)ガンダムEz−8	(6)ガンダム	—
陆战型ジム	(2)ジム	(4)ジムスナイパー	(5)ジム・ストライカー	(6)陆战型ガンダム
リグ・リング	(2)シャッコー	(4)リグ・シャッコー	(5)ゴトラタン	(7)ゲンガオゾ
リゲルグ	(2)ゲルググ	(3)量产型キュベレイ	—	—
リック・ディアス	(4)シュツルム・ディアス	(5)ディジェ	—	—
リック・ドム	(3)ドム	(4)リック・ドムⅡ	—	—
リック・ドムⅡ	(2)リック・ドム	(4)ドライセン	—	—
量产型ガンキャノン	(2)ジムキャノン	(3)ガンキャノン	—	—
量产型ガンタンク	(2)61式战车	(4)ガンタンク	—	—
量产型キュベレイ	(4)リゲルグ	(5)キュベレイ	—	—
量产型ビグザム	(5)アプサラスⅡ	(8)ビグザム	—	—
レイダーガンダム	(3)イージスガンダム	(4)カラミティガンダム	(4)フォビドゥンガンダム	—
レジェンドガンダム	(2)プロビデンスガンダム	(3)デスティニーガンダム	—	—
61式战车	(3)量产型ガンタンク	(5)ガンタンク	—	—



- 守护符
- 斗技场
- 煌黑龙
- 特产品

研究中心 RESEARCH CENTER

《怪物猎人 3》（后简称 MH3）街上的猎人整体水平都在日益提升，各种配装琳琅满目，拥有 7、8 个技能的猎人随处可见，这都是托了守护符的福。其实，可遇不可求的守护符的选择有很多，发挥自己的想象力，就能得到最适合自己的组合。斗技场是玩家修炼技术的地方，而且本作中很多特殊的装备都需要斗技任务奖励的硬币作为素材。实际上斗技场并不难，只要找到方法，全部拿下只是时间问题，大家加油吧！

文 雷电 美编 anubis

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
Wii モンスターハンター3（トライ）		日版
预定2009年8月1日	1～2人	6800日元
对应Wii经典手柄（Pro）		对应玩家年龄：15岁以上

护身符系统详解

护身符系统的存在让 MH3 的配装有了翻天覆地的变化，这是继 MH2 增加珠子之后的又一大进化，而且守护符比只能在加工屋制造的珠子更加灵活（其实是更加 RP）。守护符和装备、武器一样，都分为 7 个稀有程度（レア）。

守护符的获得方式为挖矿或任务奖励，奖励的护符是和凄块一样的未鉴定状态，名称为：なぞのお守り、光るお守り、古びたお守り。

稀有度	守护符名称	获得任务	未鉴定状态
1	兵士の护石	全任务	なぞのお守り
2	斗士の护石		
3	骑士の护石	村后期、街上位	光るお守り
4	城塞の护石		
5	女王の护石	街5星以上	古びたお守り
6	王の护石		
7	龙の护石		

C级技能

麻痹、睡眠、气绝、气配、火耐性、水耐性、雷耐性、冰耐性、龙耐性、耐暑、耐寒、地图、气まぐれ、调合成功率、效果持续、精密射击、酸素、耐泥耐雪、食いしん坊、盗み无效、运搬、钓り、调合数、肉焼き、高速设置、观察眼、水流

B级技能

毒、体力、回复速度、达人、研ぎ师、ガード性能、装填速度、腹减り、攻击、防御、加护、采取、回复量、底力、食事、体术、泳ぎ、ガード强化、散弹追加、榴弹追加、扩散弹追加、爆弹强化、广域、风压、高速收集、千里眼、回避性能、耐震、拔刀会心、こやし、燃鳞

A级技能

斩れ味、反动、特殊攻击、属性攻击、运气、スタミナ、溜め短缩、匠、剑术、通常弹强化、贯通弹强化、散弹枪化、通常弹追加、贯通弹追加、听觉保护、装填数、剥ぎ取り、回避距离、捕获、拔刀减气、属性解放、速射

注：棕色的技能系统在达到-10点时会出现负技能，所以一定要小心。白色的技能系统虽然在护符上会出现负点数，但是因为没有负技能，所以不用太担心，但是在配装时，这样的负点数会影响到装备上已有技能系统的发挥。

なぞのお守り			光るお守り			古びたお守り		
技能	洞数	确率	技能	洞数	确率	技能	洞数	确率
–	○––	3%	–	○○–	4%	–	○○○	5%
C+1	–––	10%	B+1	–––	11%	A+2、A–10	–––	4%
C+2	–––	12%	B+2	–––	7%	A+2、B–10	–––	4%
C+3	–––	12%	B+3	–––	7%	A+2	–––	4%
C+4	–––	6%	B+4、B–10	–––	7%	A+2、A+2	–––	1%
C+5、C–10	–––	8%	B+4、C–10	–––	7%	A+2	○––	2%
C+5	–––	4%	B+4	–––	5%	A+3、A–10	–––	4%
C+6、C–10	–––	8%	B+4	○––	3%	A+3、B–10	–––	4%
C+6	–––	4%	B+5、B–10	–––	7%	A+3、A+1	–––	1%
C+7、C–10	–––	4%	B+5、C–10	–––	7%	A+3	○––	1%
C+7	–––	2%	B+5	–––	5%	A+4、A–10	–––	2%
C+8、C–10	–––	6%	B+5	○––	1%	A+4、B–10	–––	2%
C+8、C–5	–––	4%	B+6、B–10	–––	3%	B+5、A–10	–––	6%
C+8	–––	2%	B+6、C–10	–––	3%	B+5、C+10	–––	3%
C+9、C–10	–––	5%	B+6	–––	1%	B+5、B+3	○––	3%
C+9、C–5	–––	3%	B+6	○––	1%	B+5	○○–	1%
C+9	–––	1%	C+8、B–10	–––	5%	B+6、A–10	–––	6%
C+10、C–10	–––	3%	C+8、C+5	–––	3%	B+6、C+10	–––	3%
C+10、C–5	–––	2%	C+8	○––	3%	B+6、B+3	○––	3%
C+10	–––	1%	C+9、B–10	–––	3%	B+6	○○–	1%
			C+9、C+5	–––	1%	B+7、A–10	–––	6%
			C+9	○––	1%	B+7、C+10	–––	3%
			C+10、B–10	–––	3%	B+7、B+3	○––	3%
			C+10、C+5	–––	1%	B+7	○○–	1%
			C+10	○––	1%	C+8、B+3	○––	6%
						C+8	○○–	3%
						C+9、B+3	○––	6%
						C+9	○○–	3%
						C+10、B+3	○––	6%
						C+10	○○–	3%



守护符分析

以上的表格看法很简单，不用太在意守护符的名字和稀有等级，直接查看表三可能会得到的技能系统和洞数，白色技能的负技能点数的存在并不可怕。A 级技能用途最高，但是最多只能加 4 点，所以不要指望剑术 +10 或者拔刀减气 +10 这样的神符了。

“A+3”、“B+7” 以上的珠子都是非常好用的。另外，需要 10 点发动的技能，通过守护符配置比较合算，如果是 15 点的匠，通过守护符配置就不如变更装备部件了。

能够直接出技能的守护符是最好的，比如 B+7 系列的ガード性能、研ぎ师这样的 B 级技能加 2 洞，镶嵌珠子就能出技能，用在各种套装上，更换起来非常方便。

同等级下的护符鉴定后出现的技能是随机的，所以拼人品吧！最好不要随意丢弃各种组合的石头，因为说不定哪两个技能组合在一起就正好成了你混装的最后一块拼图！





©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHT RESERVED.

Tips 每级升级所需的HRP计算公式：HRP=HR×150+200。

斗技场任务一览



1. 斗技任务分为完成和“合格クリア”两种，只要在 50 分钟之内、规定的猫车次数之内击倒怪物就算完成，在合格时间内完成才算合格。只要全部完成（并不需要全合格）就可以得到勋章。

2. 单人和双人的合格时间不同，也不会混记记录。下表中的时间为合格时间。

3. 玩家可以在菜单中选择将自己的记录存入遥控器手柄中，之后拿着手柄接到朋友的机器上进行双人游戏，之后回到自己机器也可以在自家的猫那里获取手柄记录中的报酬。

4. 完成斗技场任务后会得到报酬，下表中第一个报酬（棕色）是必然会得到的确定报酬，其他的按一定几率出现，合格、破坏部位等都会影响报酬的出现几率。

5. 前三个斗技任务初期拥有，中间四个需要完成对应怪物的捕获任务后开启，最后三个需要将前面 7 个都完成（不需要合格）就会出现。

6. 所有武器都可以在合格时间内完成任务，但是只有选择自己熟悉的武器才能得心应手，攻击怪物弱点是不二选择，表中未提到的，头部是弱点。

7. 斗技场允许的猫车次数多，可以搏命！

8. 双人合作乐趣十足，各种战术都可以好好利用，尤其是麻痹、睡眠等属性。

9. 斗技场中各个角落和中间的箱子处都有一些辅助道具可以收集，道具流一定要抽空获得！

等级	任务名	怪物	单人	双人	报酬	备注
1星	ドスジャギィの讨伐	粉速龙王	6分	2分30秒	鸟龙のコイン×1、鸟龙のコイン×2、お食事券×1、铠玉×1、钢のたまご×1	粉速龙王不是困难的敌人，可以熟悉一下斗技场的环境。挑选自己最擅长的武器吧、推荐锤子和大剑。
1星	クルペッコの讨伐	彩鸟	10分	4分	同上	使用大剑或大锤的话猛攻就好，如果是片手剑就要活用道具，配合麻痹属性进行攻击。
2星	ボルボロスの讨伐	土砂龙	18分	6分	土砂龙のコイン×1、土砂龙のコイン×2、お食事券×1、上铠玉×1、铠玉×1、钢のたまご×1	因为头部会弹刀，所以太刀炼气槽爆红后可以一气呵成，麻痹后放大爆弹。尽量攻击双腕的弱点。另外打掉泥后没有地方让其重新沾泥。
1星	ロアルドロスの讨伐	水兽	12分	5分	水兽のコイン×1、水兽のコイン×2、お食事券×1、上铠玉×1、铠玉×1、钢のたまご×1	水中战斗对于很多玩家都是不大不小的挑战，不能换区使得磨刀也变得困难，游到怪物下方磨刀比较安全。推荐锤子砸头的战术。
2星	リオレイアの讨伐	雌火龙	12分	6分	雌火龙のコイン×1、雌火龙のコイン×2、お食事券×1、上铠玉×1、铠玉×1、钢のたまご×1	雌火龙应该是大家比较熟悉的怪物，推荐长枪或太刀。使用长枪的话，睡眠后爆弹攻击！
2星	ラギアクルスの讨伐	海龙	15分	6分	海龙のコイン×1、海龙のコイン×2、お食事券×1、上铠玉×1、铠玉×1、钢のたまご×1	海龙比水兽要难得多，但是给玩家配备的装备也很强。如果一个人的话推荐使用可防可攻的长枪，虽然水中出枪后移动的速度更慢，但是长距离突进攻击非常好用！斩属性胸部是弱点！
2星	ウラガンキンの讨伐	爆锤龙	18分	9分	爆锤龙のコイン×1、爆锤龙のコイン×2、お食事券×1、上铠玉×1、铠玉×1、钢のたまご×1、银のたまご×1	爆锤龙的挑战比较难，不要和它的头较劲，一定要以攻击腹部为主，否则伤害输出不够，使用锤子敲晕了也要去攻击腹部。任务开始后先到右前方围墙下挖两个支给闪光玉。
3星	空の王と陆の女王の讨伐	雌火龙、雄火龙	20分	9分30秒	火龙のコイン×1、雌火龙のコイン×1、お食事券×1、上铠玉×1、钢のたまご×1、银のたまご×1、黄金の大コイン×1	雌、雄火龙同场斗技十分刺激，一个人的话最好先盯准一个打，血少的雌火自然是首选。活用闪光弹控制局面。其他的就看各位的能力了。
3星	水の斗技场の决战	灯鱼龙、海龙	20分	10分	灯鱼龙のコイン×1、海龙のコイン×1、お食事券×1、上铠玉×1、钢のたまご×1、银のたまご×1、黄金の大コイン×1	血少的灯鱼龙自然要优先解决，近身武器以打提灯球为最妙，弹攻击腹部是弱点。闪光玉可以用来在前期牵制海龙。一个人的话，眠属性片手剑比较难对付两只怪物。能防御且输出较高的长枪是首选。
3星	斗技场・大连续讨伐	土砂龙、冰牙龙、雌火龙	30分	15分	冰牙龙のコイン×1、土砂龙のコイン×1、火龙のコイン×1、お食事券×1、上铠玉×1、银のたまご×1、黄金の大コイン×1	这次是连续狩猎，怪物会依次出场，其中最难对付的当属冰牙龙，将辅助道具都用在它身上才能节省最多的时间。长枪因为是麻痹属性，所以一个人的话输出会稍显不足，带拔刀减气的大剑成了首选。战术自然是最快速度解决土砂龙，道具流对付冰牙龙、火龙熟练地解决掉！

补充

莫加森林自由任务中狩猎怪物后可以获得的特产品一览

普通特产品一览	
アプトノス	生肉
	モンスターのフン
アプトノス(大)	生肉
	特大のフン
ケルビ	キノコの培菌
ケルビ(大)	强烈なフェロモン
	素敌な毛皮
ブナハブラ	强烈なフェロモン
オルタロス	キノコの培菌
	渔のまきエサ
エピオス	生肉
	みごとな水かき
鱼类	渔のまきエサ
鱼类	きれいな鱼鳞
ジャギィ	小さな曲がり牙
ジャギィノス	小金の牙
	月夜の发光牙
ルドロス	みごとな水かき
	强韧な水かき
ドスジャギィ	天然ピンクレバー
ロアルドロス	大金の牙
	月夜の发光牙
クルペッコ	きれいな尾羽根
リオレイア	金龙石
	女王の灵药
	かがやく龙鳞
(破坏翼爪)	ゴールドニードル
ラギアクルス	金龙石
(部位破坏)	金龙石
リオレウス	金龙石
	かがやく龙鳞
(破坏翼爪)	ゴールドニードル

稀少特产品一览

等级	名称	取得方法
1星	巨大な头骨	ドスジャギィ（粉速龙王）和アプトノス(大食草龙)
	クイーンニードル	ブナハブラ(昆虫繁殖期出现的大型个体)
	オオツチノコ	在农场使用ツチノコトラップ肥料栽培时低几率入手
	リュウグウガニ	狩猎船达到4星时到“传说の潮境”捕鱼入手
2星	太古のオイル	ロアルドロス（水兽）和ラギアクルス（海龙）
	ド派手な尾羽根	クルペッコ（彩鸟）
3星	女王の灵药	リオレイア（雌火龙）
4星	海王の大龙鳞	ラギアクルス（海龙）
	真红の大龙鳞	リオレウス（雄火龙）

煌黑龙的新发现

煌黑龙在地上弱冰，次弱水；在空中弱龙，次弱火。因为是古龙，所以之前大家都在用龙属性打，如今，如果是近战的锤子，那就不要执着于煌黑锤了，恐暴锤成了首选。

打击属性和减气弹对煌黑龙无效，无法削减耐力。

煌黑龙战术又有新突破。

1 弩手、1 麻太刀、2 锤子：1 个麻太刀负责断尾和持续麻痹输出，2 个锤子敲头，每人带 10 个麻痹蘑菇（マヒダケ），给弩手调和麻痹弹，每次打完麻痹发信号让其他人依次给蘑菇，弩手如果够强力可以负责扩散弹破翼。眠爆也是不错的战术。

2 麻太刀、2 锤子：麻太刀不要爆第三次大回旋，当炼气槽显出黄色后就不要释放大回旋，因为气刃大回旋斩速度慢，打击次数少，影响麻痹属性的发挥，气刃斩的第三段攻击打麻痹很有效。锤子抓紧一切时机攻击头部，两人依次使用大地一击脱离。破翼的方法有很多，除了弩手之外，破头麻痹后 4 个人分别用 10 个打上爆弹 G 在两侧破翼，打倒后使用大爆弹 G 破翼，所以翼膜不是问题。关键还是完美天角，怨念到让人抽风。





Tips 自由任务中直接选择菜单中的“村に戻る”不会像普通任务中一样恢复到任务前的状态，而是会带着自由任务中已经获得的全部素材和记录回到村中：可以算是胜利凯旋，所以不用受累跑回入口。

游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

本期主持：炎骑士



秋天是收获的季节，这句话同样适用于游戏领域。这不，刚刚入秋，新游戏就一个接一个的压了过来。当然，这不意味着前一段时间的游戏立刻就会被玩家们遗忘。在这一期的栏目中，晴天同学将继续更新他的勇者冒险日记。此外，本期还向大家推荐另外一款比较“重口味”的NDS游戏，这款游戏的主人公是在“《塞尔达传说》系列”中作为万年龙套的猥琐大叔庭格尔，而游戏的全部内容，则是围绕他的恋爱故事展开的。话说今年的游戏狂潮即将到来，小炎在这里提醒大家，赶快清理一下之前的游戏欠账吧，否则等到年末多款大作一到，可就应付不过来啦！

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

庭格尔的恋爱气球之旅

这个世界真奇怪，猥琐大叔也恋爱！



levelup.cn 我是戳锅漏

说到《勇者斗恶龙》，自然不会有人不认识史莱姆；说到《最终幻想》，也不会有人不认识陆行鸟；说到庭格尔，当然也不会有人不认识《塞尔达传说》啦……不好意思说反了。这个在《塞尔达传说》里的万年龙套角色也终于等来了人生中的第二件大事——恋爱，不过大叔的恋爱之旅到底是喜是忧，还需要玩家们自己去见证才是。

原名	いろづきチンクルの恋のバルーントリップ		
机种	NDS	类型	文字冒险

由于游戏类型为文字冒险，并且本游戏中找不到一个汉字，因此接下来就为大家解读一下游戏的基本操作。

调查

在游戏场景中，许多东西都是可以用触控笔点击进行调查，点击到可调查的地方时会出现特定的界面，左上方的1至3个选项是与调查物的基本互动，具体意思会在游戏里提到，这里就不再加以说明；右上方是使用三个同伴的能力，具体什么时候使用谁的技能同样会在攻略里进行说明；下方则是可使用的道具，如果攻略里提到对某调查物使用道具时，只要用触控笔点两次该道具就可以使用了。

使用道具



点击调查目标后出现特定界面，接着双击要使用的道具即可，不过游戏中存在某些地方进行调查之后是不会出现特定界面的，许多带有隐藏要素的地方都是如此，这时就需要先主动点开右上角的道具箱，这样屏幕下方就会出现各种道具，使用道具后再点击需要调查的目标就可以了。

同伴技能

流程中一共能收到三个同伴，旅途中需要经常利用到他们的各种能力才能顺利地完成关卡，下面介绍一下这几个同伴的各种技能。

稻草人		
技能一	たのむ	让稻草人钻进比较小的洞穴
技能二	ワナ	利用稻草做一些事情，比如救猴子、钓零件等
技能三	メダル	第十页完成前学会，以金币的力量让人敬畏

机器人		
技能一	たのむ	让机器人去踢指定的目标，大多数时候是狮子的屁股
技能二	ぶんせき	让机器人对目标进行分析

稻草人		
技能一	たのむ	让稻草人钻进比较小的洞穴
技能二	ワナ	利用稻草做一些事情，比如救猴子、钓零件等
技能三	メダル	第十页完成前学会，以金币的力量让人敬畏

赚钱

游戏场景中许多地方都隐藏着卢比，在游戏过程中大家应该把可疑的地方都探查一番，某些赚钱的方法比如收集椰子、搬石头等，是可以反复赚取的，只要换几个场景就可以让之前消失的赚钱物品再长出来，游戏中后期还可以通过玩迷你游戏来快速赚钱。考虑到高级礼物的价钱都比较昂贵，因此适当刷刷钱还是有必要的，毕竟礼物种类越多，讨女性欢心的几率就越大嘛。

讨好女性

由于我们的大叔长相实在不佳，女性角色几乎都不愿意搭理，于是只好靠送礼物来讨好女性的欢心，只有这样才能顺利完成关卡以及培养与女主角的感情。在丘比特大叔那里可以买到种类繁多的礼物，每件礼物都有自己的主要属性和附加属性，主要属性是惟一存在的，附加属性最多可以同时拥有两种类型。送礼后可以根据礼物的属性和对方对礼物的喜好程度来大致猜测对方喜好的属性，如果送出的礼物对方评价为三个圆圈，那么好感度就会急速上升，这样也能节约不少送出去但没什么效果的礼物。某些女性角色存在被封印的心，想要解除封印状态的心就必须找到对应的特殊礼物才行，这些礼物需要通过特定的方法才能入手。



勇者斗恶龙IX 勇者冒险日记 Vol.2

原名	ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种	NDS
类型	角色扮演



本周更新的任务虽然难度都不高，但是已经能预见到后期任务对“藏宝洞穴”的各种条件限制也会越来越多，所以如果想顺利地完成这类任务，建议玩家在平时就要多多探索迷宫并记录下每个迷宫对应的“地形”、“BOSS”等信息，这样在接受到相关任务时就不会像无头苍蝇一样满世界乱转了。

有朋自远方来

其实在7月21日和8月21日进行更新后，细心的玩家一定已经发现了有几名系列的经典角色已经进驻到了露伊达酒馆中，只要调查酒馆左上方的电梯就会出现新的选项前往他们的VIP房间。而除了第一次的见面礼外，转职为他们对应的职业或在玩家生日当天与他们对话还能获得各种Cosplay装备，有收集癖好的玩家千万不要错过。

角色	见面礼	职业	生日礼物
アリーナ	アリーナの服	ぶとうか	アリーナハット
ククール	ククールの服	そうりょ	ククールヘア

No.130 モヤモヤゆうれいライフ

任务NPC ゲビアナ城左下方高台（世界地图）毒沼中的幽灵

任务奖励 まんげつのリング

首先必须休息到“夜”时间段才能看到委托人，接受任务后进入“水地形”的“藏宝洞穴”消灭BOSS获得任务道具“ご先祖の教え”和“古びたリング”。

No.131 ルディアノをキレイに

必要条件 完成任务No.129

任务NPC セントシュタイン教会前的女子

任务奖励 まじょのてぶくろ

选择两次“はい”得知委托人是来自“黑骑士”所属国家鲁迪亚诺城的魔法师，而他现在正在召集各路好汉加入他率领的王国复兴队伍，玩家如果想加入的话就要先消灭盘踞在王国中的怪物来证明自己的实力。之后前往地图左上方初期与黑骑士对决的废墟，



在2F的王座前击败两名敌人后，再从该楼层右上角的楼梯下楼消灭最后的敌人救下公主的灵魂即可。敌人的全体火焰攻击威力较大，而且还可以两次行动，为了确保我方的安全，开战后立即使用魔法剑士的“ファイアフォース”技能提高火属性攻击耐性，而如果中了麻痹状态，推荐使用持有“そうりょの秘传书”发动的“ひかりのはどう”技能来解除。

No.132 ワンガ-!木は大事に!★

任务NPC ダーマ神殿右下方高台（世界地图）上的巨人

任务奖励 命のきのみ（ジャイアントクラブ）

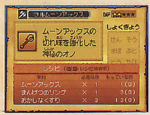


前往“ベクセリア”上方“アルマの塔”附近遭遇ギガンテス，在战斗中先削减它约450左右的HP，然后让LV40以上的同伴使用游侠的特技“みのがす”让其强制退出战斗，这样战斗结束后就有一定几率触发事件，最后向委托人回报情况即可。

No.133 帰ろうへようこそ

任务NPC セントシュタイン教会前的男子

任务奖励 ぷしんのブーツ



与委托人对话了解到他也加入了复兴鲁迪亚诺城的队伍，但由于目前还有一个拥有鲁迪亚诺血统的人不愿意加入，所以他希望玩家能够帮忙说服她。接着要合成任务道具先使用需要“うるわしキノコ”、“どくどくヘドロ”与3个“うしのふん”（都可从采集点采集）合成出“あかしなくすり”，然后使用“きんのゆびわ”（ツォの浜道具屋购买）、“どくがのナイフ”（ベクセリア武器店购买）、“つきのめぐみ”（エラフィタ村道具店购买3个まんげつそう合成）合成出“まんげつのリング”，最后再将它们与“ムーンアックス”（ナザム村武器店购买）合成得到“フルムーンアックス”，但没想到将其交给“セントシュタイン城”王宫1F最上方房间中的女仆后，恰巧经过的公主在得知众人的目的后竟然主动要求加入复兴队伍，而无奈的团长只好答应了这个要求。

中文游戏风向标

牧场物语 风之集合 NDS

这款游戏的汉化版其实早就已经推出，不过国内的汉化小组在前不久推出了一个七夕特别修正版，针对以往汉化版中的小瑕疵进行了调整。尽管游戏内容并不是新的，但对于系列的死忠来说，这款老游戏还是值得去重新体验的。

秋之回忆“雨后” PSP

喜欢GAL GAME但又不通日语的玩家有福了，这款游戏的汉化版是刚刚于9月推出的。对于GAL GAME玩家来说，对白内容自然是最为重要的，而在经过国内汉化小组的努力之后，即使是不懂日语的玩家也可以深入了解其中的情节了。推荐所有喜欢GAL GAME尝试这款汉化版作品！

装甲核心 方程式前线 国际版 PSP

FromSoftware针对PSP平台展开了大规模的旧作复刻行动，作为该厂的招牌作品之一的《装甲核心3》也列在其中。其实，除了用PSP重新体验三代之外，系列的忠实爱好者现在还有另外一个选择，这就是《方程式前线》。这款游戏最大的不同之处就在于将系列的传统游戏方式改为策略类型。经过汉化小组的努力，玩家们在接触这款游戏时再也不用面对那些过于专业的术语名词了。并且，汉化小组还将一些时下流行的网络搞笑元素也加入到了游戏之中。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局90号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

吉他英雄5 多机种 美版

原名 Guitar Hero 5

密码	效果
GGRRYRYB	获得比赛胜利
GGRRYBYB	可以一直滑弦
RRBYGGGY	空气乐器，就是让乐器隐形
GRYYYBBG	角色隐形
YYBRBGRR	表演模式，自动演奏
YGRBBBBR	自动脚踩，也就是低音鼓自动演奏
YGRGYBGG	集中模式，不会出现背景画面
GRGGYGGG	游戏中界面隐藏
GGBGGGYG	全部变成HOPOs音符，也就是不需要拨弦
BBGGRGRY	解锁所有角色

在游戏中选择Option，之后选择input Cheats，按照密码的顺序输入相应的按键，输入正确的话，屏幕中会有开启效果的文字提示，但是并不会直接作用于游戏。之后需要在进入游戏选择成员加入时，在Extra或Option的Cheats中打开相应的效果才有效。

每个字母代表的按键颜色		
G	Green	绿色
R	Red	红色
Y	Yellow	黄色
B	Blue	蓝色

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

开学了，好玩的游戏也变多起来，网络上倒是平淡了不少。最近一直在玩 PSP 的《灵魂能力 毁灭宿命》，借助 PS3 的 AdHoc PARTY 功能，游戏也能像次世代版那样与外国玩家对战，感觉非常不错。记得上次这么投入地与人对战掌机游戏，得追溯到《俄罗斯方块 DS》了。编辑部里目前在线联机活动也是方兴未艾，有玩《COD4》的，有玩《怪物猎人 3》的，有玩《高达战记》的，一到晚上便是热闹非凡啊！

更新 UPDATE 看上去很美——PS3 3.0 升级综述

PS3 3.0 升级已于 9 月 1 日全面始动，上期已经介绍了此次升级的 6 大主要内容。

新增的动态主题果然很美，背景后的点点星尘令 XMB 界面更添美感。官方也不失时机地放出了全新的动态主题，这里推荐大家去日服下载免费的《非洲》斑马主题。

本次升级最实用的功能应该就是可以同时从 HDMI、光纤、AV Multi 端子输出音效了，显示器用户应该感谢对这个改进。相反之前宣传得很厉害的资讯界面则是乏善可陈，看不出来能给玩家带来多大便利。资讯界面里的虚拟分身原来就是玩家头像，着实让人有些失望。

总的来说这次的 3.0 升级只能算是一般，虽然变化不少，但是在游戏方面给玩家带来的实惠太少。反观 20 天前微软的 X360 夏季更新，仅是缩小游戏硬盘安装所需空间这一项，就可以战翻此次 PS3 的 3.0 升级了。

最后把本次 PS3 3.0 升级的全部变化列一下，就算你早就升级了，也应该认真看一下，这里说不定有你不知道的内容哦！

1. 支持动态主题。
2. XMB 界面右上方的资讯界面更新。
3. 可以直接显示子目录下的照片、音乐和影像。
4. 键盘输入时增加复制粘贴文字功能。
5. 以更直观的 What's New 来取代以往的 Information Board。
6. 可以同时从 HDMI、光纤、AV Multi 端子输出音效。
7. 影像设定中追加了 HDD 声音语言和 HDD 字幕语言选项。
8. 播放影像时可以用手柄上的右摇杆控制快进快退。
9. 增加网页截图和打印功能。
10. 好友个人资料画面可以显示短消息菜单。
11. 开机和启动 PS3 游戏时没有 PS3 标志了。
12. XMB 的图示和字体变大。
13. 白金奖杯不再计入游戏的奖杯完成率之中。
14. 网络测试时会显示你的下载速度和上传速度。



分享 SHARE 9 月体验版前瞻

和令人激动的 8 月相比，最近这半个月网络卖场上波澜不惊。不过我更愿意相信这是暴风雨前的宁静。马上 10 月、11 月就有海量大作登场，其中有不少游戏都承诺过会推出体验版，相信在接下来的 20 天内，我们会在卖场上看到不少好东西。

PS3 年内独占大作《未知海域 2 纵横贼道》之前已经以公测方式进行了联机部分的测试，最近官方又放出消息，在游戏发售前还会开放第二次测试，真是令人期待。考虑到游戏要于 10 月 13 日发售，相信新的试玩版应该很快就要推出了，但不知道这次以什么方式来挑选玩家。

定于 10 月 1 日发售的《忍者龙剑传 Σ2》也会有体验版。最近还曝出新闻说本作可以用六轴控制女性角色的乳摇，令玩家的期待度大增。虽然游戏不是人人会买，不过不要钱的体验版却是人人能下的。但从官方的口气来判断，本作的试玩版可能只会在游戏发售前夕推出。

"《使命召唤》系列"前两作均以随机挑选的方式搞过多人联机测试，这次的《使命召唤 现代战争 2》应该也不例外。正式的挑选工作应该在 9 月下旬开展，机种应该依然是 X360 限定。有条件的玩家不妨时刻关注官方网站。

除了上面几个之外，还有不少大作均有可能放出体验版，请大家关注 Xbox LIVE、关注 PSN、关注 UCG、关注 CCTV（误），谢谢！



有图有真相

此版块是受了 squad 等朋友的来信以及星夜的《游戏情报站》启发而推出的，其目的就是以一张图来与大家分享一些游戏情报，大家如果看到什么好玩的东西也不妨发过来哦！



◀《变形金刚 堕落者的复仇》次世代版最近提供了新的下载内容，包括 3 张地图以及众多金刚的经典漫即造型，本期光盘有介绍影像。这张图很好地调动了玩家的怀旧情绪和购买欲望。



▶ 8 月底美国杂志《Game Informer》杂志统计说 X360 故障率 54.2%，乐坏了索饭。动手能力强的人直接在《小小大星球》中建了个 X360 的坟墓，很好很强大！



◀ X360 在美国是车枪球专用机，飘洋过海到了日本就成了"宅"机，实在是搞不懂啊搞不懂。不知把东西方文化合一后做出一个《战争俱乐部》或《梦幻机器》会如何呢？（左图为改图）

十月我们将迎来新游戏发售的旺季，而且现在各大主机的售价都非常平稳，超薄版PS3也没有因为是新机型而被商家炒起来，所以有购机需要的玩家可以在这段时间内出手了。目前液晶显示器和硬盘的价格真是越来越便宜。不少玩家都为自己的主机配备了大硬盘。前不久在香港举办的电脑消费展会上，24寸液晶显示器的价格仅售1200元，内地大显示器的价格也在降价，用这种设备玩游戏机已经可以满足大部分玩家需求，大家可以考虑换大显示器了。

市场风向标 提供最佳购机方案

NDS新学期购机推荐套餐-NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1260元
烧录卡	Hyper-R4i	68元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡（行货）	58元
贴膜	NDSi专用Hori贴膜	68元
水晶壳	唯一DSi专用水晶壳	38元
总计：1492元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

NDSi主机（黑白）	1260元
NDSi主机（大红）	1380元
NDSi主机（桃红、深蓝、草绿）	1280元
NDSi主机（水蓝）	1250元
NDSi专用Hori贴膜	68元
NDSi专用卡登仕贴膜	48元
AK2i（1.4）	98元
DSTTi	68元
EZVi简装版（1.4）	108元
Hyper-R4i（1.4）	68元
M3DS Real 中文版	168元
M3i Zero 英文版（1.4）	168元
金士顿 2GB TF卡（行货）	58元
金士顿 4GB TF卡（行货）	108元
金士顿 8GB TF卡（行货）	188元

点评 NDSi主机的选购依旧要把重点放在烧录卡的选择上，正如上期所说，现在的NDSi新版主机已经全部预装了1.4系统，而市面上可以应对1.4系统的烧录卡并没有多少，玩家买机器之前一定要对烧录卡做好选择，只有可升级的双核烧录卡才能列为考察的对象，其余的尽量不要选择，而且购买主机时也不要听JS推荐某些假R4烧录卡，称其也能运行在NDSi上，要知道除了Hyper-R4i之外，其余的假R4固件根本是无法升级的，可运行于1.4系统版本的假R4也都是后期生产的，一旦任天堂进行下一轮技术升级，这批可破解1.4系统的假R4烧录卡依旧难逃被淘汰的命运，所以买烧录卡一定要选择具有双核升级功能的品牌烧录卡，毕竟这是一项长远投资，相信没有玩家希望自己NDSi刚买不久就因为一次主机升级而不得不再花钱去换烧录卡吧。

PS3新学期购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	超薄版PS3主机（港版，120GB）	2280元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计：2330元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，80GB）	2380元
超薄版PS3主机（港版，120GB）	2280元
原装DS3无线振动手柄	320元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

点评 香港作为超薄版PS3的首发地，让国内的游戏主机市场基本没有大肆的炒作超薄版PS3的价格，一来港行主机的价格一直都十分便宜的，而且从香港进货的运费要大大低于从国外走货，其次PS3不能破解这个人尽皆知的事也让大部分玩家都望而却步，所以JS想炒炒价格确实很难实施，不过对于喜欢PS3的人，这绝对是好消息，没有了新主机发售时的"必要"哄抄，想买首发超薄版PS3就简单多了。同样，超薄版PS3现在也已经发售，玩家的主要购机对象也应该转移到超薄版PS3身上来了，毕竟新版的处理器制程降低了不少功率消耗，而且噪音也比以前小了不少，在价格降低，功能不大变的情况下，超薄版PS3还是很具诱惑力的，当然钟情于厚版PS3玩家也可以在这段时间尽快出手，因为要给超薄版PS3让路，厚版的PS3已经停产有一段时间了，而且现在大部分JS也都在清仓处理，价格和超薄版PS3基本差不多，购买起来也算是比较超值的。10月1日，PS3将迎来《忍龙Σ2》，10月13，PS3年度巨作《未知海域2》还将以中英文合版的形式推出。接下来还有《PES 2010》、《COD MW2》、《战神1+2》合集，甚至《GT赛车5》、《FF XIII》，现在PS3上的游戏阵容确实比过去强多了。心痒痒的玩家也该出手了。

市场报价信息更新截至2009年9月4日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PSP新学期购机推荐套餐-3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1180元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	118元
贴膜	卡登仕贴膜（PSP-2K/3K）	28元
保护壳	黑角新版PSP-3000水晶保护套	38元
总计：1364元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PSP-3000主机（黑白银）	1160元
PSP-3000主机（红绿蓝黄）	1480元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	10元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	38元
4GB高速MARK2组棒	68元
4GB极速HG组棒	78元
8GB高速MARK2组棒	118元
8GB极速HG组棒	128元
16GB高速MARK2组棒	248元
16GB极速HG组棒	288元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元

点评 PSP-3000可能是PSP家族里最后一部带有UMD光驱的主机，而且也有可能是国内价格走势最平稳的一部PSP主机。

从PSP-3000的发布一直到破解，这将近半年的时间，PSP-3000的价格基本就没有什么波动，而且之后的不完全破解也没有给PSP-3000带来什么好运，价格始终难以抬头，从始至终给人的感觉就是PSP-3000的价格一直徘徊在1200元左右，即便是现在也是如此。

不过面对即将发售的PSP go，PSP-3000的价格走势就很值得关注了，一些消息透露了PSP go将内置了5.70系统发售，而且全新的架构也让PSP go的破解变得极低，例如不能换电池，就是Sony可能应对过去使用神奇电池破解游戏主机的策略，从现在看来，PSP go的发售很可能是价格的分水岭，PSP-3000可能会借着PSP go的无法破解在价格上扶摇直上，而PSP go的价格基本会和超薄版PS3一样，从开始就处于一个相对低廉的状态，毕竟有了PSP-3000的前车之鉴，所有人都明白PSP go的破解会有何种难度。

综合的考虑，现在买PSP-3000其实是一个不错的时机，用句俗透了的话说，对于玩家而言，最痛苦的事是有钱买不到主机，而最最痛苦的事是买到了主机却玩不了破解。

莱仕达PS3 PC通用街机摇杆登场

生产厂家：莱仕达
适用机种：PS3/PC
内含物品：街机摇杆×1
使用说明书×1



一款街机摇杆能够在PS3与PC同时使用，这倒是蛮有吸引力的。现在莱仕达就推出了这样一款通用摇杆。我们立刻用PS3版的《街霸IV》进行了测试。这款摇杆采用USB连接方式，即插即用，一下子就被PS3识别。玩家们最关心的的肯定是手感如何。经过测试，该摇杆的精确输入是没有什么问题的，人物的各种招式都可以准确的发出，手感类似国内普通街机机台。熟悉摇杆操作的玩家可以轻易上手。需要指出的是，这款摇杆由于控制面板的面积不够大，所以留给左手摇杆部分的空间小了点，你无法随意的搁下左手。摇杆面板上的8个大按键的键程稍微长了点，如果设计成那种略带凹陷感的短键程按键，那感觉上更接近日本原装机台。该摇杆上有一个PS3/PC选择开关，如果在PC上使用时，直接选择PC即可，并且同样是USB即插即用的方式，不需要安装驱动程序就可以被Windows识别。该摇杆有个TURBO按键，按下后就可以实现连发功能，这对于喜欢玩街机模拟器的玩家来说是个福音，特别是射击游戏，那样就不用不停地按键了，对于众多动作过关游戏，如Capcom的《名将》，使用了TURBO功能后，玩家不费力气，敌人就被高速快拳打得落花流水。

专题导购 关注消费热点话题

文 Just Hold On　编 胜负师　美编 一刀



月光映照下的哥谭市是一座冷酷的水泥森林，棕红的浓烟混杂着阴暗的雾霭。

呼啸的风中混杂着腐败邪恶的味道，街头传来低沉哀伤的咆哮声，连绵不绝。

在深夜中，他悄然出现，又随着宽大的黑披风带起的一缕微风消逝在黑暗中。

有人说他是野蛮的暴徒，有人说他是嗜血的疯子，也有人说他只是一个传说。

然而一切传说都有它的起源……

黑骑士传说

蝙蝠侠原作漫画解析


◀夜幕下的哥谭市，那是属于黑骑士的领地。

自1939年在鲍勃·凯恩(Bob Kane)的笔下诞生，蝙蝠侠的不败之谜已经延续了70个年头。虽然已是“古稀之年”，但蝙蝠侠在漫画、动画、电影、广播以及游戏中仍然风采不绝。最近推出的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》在全球媒体与玩家的一致好评中成为了有史以来最杰出的超级英雄游戏，将电影神作《蝙蝠侠 黑骑士》的余威扩散到了互动娱乐领域。不过，正因为蝙蝠侠有着大半个世纪的岁月变迁，其形象也受到各个领域的影响，这导致了不少中国玩家对蝙蝠侠存在着一些不正确的认识。而《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的故事、人设等方面更贴近其漫画，对原作不了解的玩家也很容易造成剧情上的误读。本文会为各位读者梳理一下《蝙蝠侠》漫画系列的主线，对主要角色也会进行剖析，希望本文能够让各位读者对这名生活在黑暗中、历经磨难、性格矛盾的传奇战士产生一些兴趣，如能引导大家对欧美漫画有新的理解，我将不胜荣幸。

文中的资料及认识，援引自《蝙蝠侠》漫画系列及国内美漫达人Multivac的论坛，作者特别感谢其对于文章创作的巨大帮助。

蝙蝠侠传奇 THE LEGEND OF BATMAN

棕红色的浓烟，阴暗的雾霭，阴云密布的月夜，怪异的哥特式建筑高高耸立，表面的浮华之下，暗巷里藏污纳垢，不堪入目。这就是哥谭市，阴郁的溃烂之都，黑暗的罪恶之城，犯罪的温床，腐败滋生之地。这里的人们不属于未来，更没有希望。

然而这是他的城市。他的，城市。

蝙蝠侠决不允许别人侵犯他的领地，他的城市，哪怕只是好心的帮助。他就像他所守护的城市一样，黑暗，冷酷，坚韧。而他也逐渐成为这个都市里的一个传说。

“没有任何警告，它飞来了……撞破窗户飞进你的，也是我的书房……我从前看到过它……在我还是孩子时……被它吓坏了……是的，父亲。我要成为蝙蝠。

——布鲁斯·韦恩”

那原本该是一个快乐的夜晚。慈爱的父母带着八岁的独生子，去看那孩子期盼已久的电影《佐罗》。当他们从电影院出来，途经一条小巷的时候，黑洞洞的枪口对准了他们……二十多年前的那个悲剧的晚上，从此改变了布鲁斯·韦恩的一生。

幸存下来的布鲁斯虽然是拥有大笔财产的富家公子，可是他无法淡忘父母被害的噩梦。或许那个晚上，真正的布鲁斯也和父母一同死去了。他开始钻研犯罪学、远涉欧洲和东方接受武术训练。他第一次独自打击犯罪的行动十分失败，不仅被敌人袭击，警察也向他开枪。在他濒临死亡的时候，一只蝙蝠飞来给了他灵感：身为凡人的他，需要威慑敌人的东西。就在那个时候，蝙蝠侠诞生了。（具体情节参考《Batman：Year One》，蝙蝠侠最初的故事）



布鲁斯希望别的孩子不会再遭到类似的不幸，这是他成为Batman的直接动机。许多年来他一直用这个作为理由，就连他自己也相信这是事实。可是，这是真的吗？或者——只不过他自以为如此？

他的目的与其说是替天行道，倒不如说是“复仇”。不是向直接的凶手，而是向这个充满犯罪的社会复仇。他也明白自己在进行一场没有希望的战争，没有人能够把“犯罪”从世上根除，他甚至找不到杀害自己父母的真凶。但是他从不放弃每一个夜晚，只要能带来一点点不同……一个罗宾牺牲了，他战斗得更加激烈；一名蝙蝠女终身残废，他帮助她以新的身分重新开始生活；贝恩曾一度折断了他的脊椎，他坐着轮椅仍然力图解救无辜的人；他为爆发瘟疫的哥谭市而战，几乎失去另一个罗宾；全国都抛弃了遭受震灾的哥谭市的时候，他留下了，留在一个没有希望的地方，最终赢回了“他的”城市。

然而他的战斗没有终结，他永远无法真正胜利。但是他的斗争，正如我们每一个人生命中所不得不面对的斗争。而为理想而战这件事情本身，正如同胜利一样重要。

他被人称做“黑骑士”（Dark knight），永远活在阴影之中，哪怕被黑暗一点点地蚕食。尤其是他在职业生涯中遭受了一连串的打击之后，蝙蝠侠变得越来越偏执、孤僻、冷酷。然而有一点永远不变：他的灵魂。蝙蝠侠在本质上是一个关于牺牲与救赎的故事，他的付出，他的拯救成为他黑暗的外表下，所燃烧着的那一星不熄的光明。

“他是一名罪犯，我是一个警察。就这么简单。可是……

——戈登”



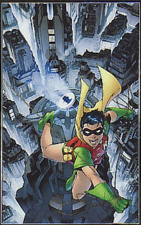
《Batman：Year One》

蝙蝠侠并不真正信任法律。布鲁斯自己也说过：我可以捐钱给市里来招募更多的警察，可是这并不能解决问题。法律不能够保护弱者，没能拯救他的父母；警察不是执法者，反而和罪犯同流合污。他曾经一度加入FBI，除了枪械之外各项成绩都是优秀，然而充斥着案头工作的FBI无法满足他真正的欲望。他开始自己执法，成为黑夜的化身，投入个人的圣战。

但是与之矛盾的是，他总是听从警察局长詹姆斯·戈登打出的蝙蝠信号的召唤，后来他的养子迪克·格雷森（Dick Grayson，第一任罗宾）也当了警察。不仅如此，他还一次次地把猎物交付给他并不相信的法律，明知这样做的后果可能是让他们一次次逍遥法外。他自封为执法者，但是却无法同时成为审判者。这是蝙蝠侠一个始终无法化解的矛盾。

尽管蝙蝠侠游走于法律之外的执法行为常常受到质疑，但是在戈登担任局长的时候，他总是率领他的部下同蝙蝠侠合作。他设立蝙蝠信号灯，尽量为蝙蝠侠提供帮助，并向公众掩饰其存在。戈登和蝙蝠侠从相互利用到成为至交，并不容易。戈登怀疑过蝙蝠侠，不赞成他的方式，但是却需要他的帮助。尽管在同行面前，需要依靠蝙蝠侠的戈登曾经被人嘲笑，而且蝙蝠侠对待他的不逊态度也令他恼火，但是在蝙蝠侠内心却对他怀着深深的敬意。

在立场上，戈登有身为警察的责任，面对“蝙蝠侠是否越过界限”的指责，他作为警方人员是无法反驳的。因此警察并不总是蝙蝠侠的盟友。从蝙蝠侠生涯的第一年开始，就曾多次和警察敌对，就连军队也曾派出大批武装直升机和士兵对其进行围剿。这个出没于罪恶中的黑骑士不像超人那样受人尊敬，而是被视为超越法律的破坏者，舆论经常充满对他的指责。他不仅被罪犯们敌视，也不被自己为之牺牲的市民信赖。多数善良的市民甚至不确定他的存在，只把他当作街头流传的都市传说。他不仅被敌人们追杀，也多次遭到国家机器的背叛。这种事情发生得太多，他已经习惯了——令人痛心的是，甚至于他的同伴也不能完全理解他。



“Nightwing，你是因为认识到他的疯狂，所以才离开他的吗？

——罗宾”

虽然蝙蝠侠的“家人”越来越多，但作为领导者的他却更愿意单独行动。他需要的不是平等的拍档而仅仅是听他指挥的助手。第一任罗宾迪克说，布鲁斯永远不会为建立任何关系而努力。

迪克的一家都是杂技演员，他在其父母遇害后被布鲁斯收留，很快便成为他的助手——罗

宾。他是同蝙蝠侠合作时间最长，也是最为忠心的一个，但是，随着他渐渐长大，他想要走出长辈的阴影，以Nightwing的身份自立门户，极力想摆脱蝙蝠侠的控制。两人疏远到了极点，甚至在布鲁斯重伤瘫痪的时候，也不愿意拿起电话通知迪克。他们过了很久才恢复往来。尽管如此，在迪克的心目中布鲁斯仍旧是父亲一样的存在。他并不崇拜蝙蝠侠，他崇拜的是超人；但是他所关爱的，只有那个冷酷、专制，却一手抚养他长大，教他一切的导师和父亲。



■罗宾之死。

迪克单飞之后，蝙蝠侠又找到了一位少年杰森·托德(Jason Todd)担任罗宾。杰森的命运十分悲惨，父母双亡，流落街头沦为小偷，后来得到布鲁斯的关怀，成为他的养子和第二任罗宾。可是杰森的个性比较强，经常违抗蝙蝠侠的命令自由行动。担任罗宾还不到两年，杰森在寻找亲生母亲的冒险中被她出卖，被蝙蝠侠宿敌小丑炸死在中东。同时，超人受政府派遣前来阻止蝙蝠侠报仇，因为小丑已经成了伊朗大使！

杰森的死对蝙蝠侠的心理造成了非常严重的打击，尽管他又有了第三任罗宾蒂姆，但是他从未真正从杰森的死中解脱出来，而是日益走向冷酷、孤独与黑暗。

现任的罗宾叫蒂姆·德雷克(Tim Drake)，是一名即将满16岁的中学生，天资聪颖，精通电脑。他自己分析出了布鲁斯和迪克的真实身分，主动协助蝙蝠侠。他不是孤儿，但是母亲去世，重病的父亲不久之前才刚刚康复。作为第三任罗宾，他不像迪克那样有良好的杂技和运动底子，而且有了前两次教训的蝙蝠侠也不想再依靠别人。但蒂姆通过不断的努力，终于几经辛苦才得到了这个地位。他聪明，理智，不盲从，他同蝙蝠侠的关系一直是同伴而不是亲人。在蝙蝠侠因为杀人罪蒙冤的时候，他甚至也加入到怀疑蝙蝠侠的行列中。

实际上，蝙蝠侠需要罗宾来保持他的人性不被黑暗所吞没。他一直在试图同内心的黑暗面取得平衡。一旦他失去罗宾，例如第二任罗宾死亡之后，他在孤独中渐行渐远，成了一个残酷无情的复仇者。正如超人对此的看法："我原本并不赞成他让一个少年做搭档，但我现在不确定。罗宾好像有……嗯，让蝙蝠侠具有人性的作用。"

“别忘了，假如一切太过艰难，阿克汉姆疯人院永远有你的位置。

——小丑”

蝙蝠侠有过许多敌人，比如著名的双面人、企鹅、毒藤女、出谜人、急冻人、腹语师、贝恩等等。其中以小丑最为著名，他从前在遭到蝙蝠侠追捕时掉入酸液，从此变成疯狂的罪犯，屡次从精神病院逃亡，除了一系列的犯罪活动以外，其罪行还有打残蝙蝠女、虐杀第二任罗宾、杀害戈登的妻子等等，是蝙蝠侠的宿敌。

事实上不仅是小丑，蝙蝠侠的敌人几乎全是身心受到创伤后向社会、向他人展开报复的。和他们的每一次交手，蝙蝠侠都越来越清楚地认识到这一点。他和他的敌人们非常相似，幼年的创伤加上后来的屡次打击，一次次遭受着社会的出卖与抛弃，有什么理由说他自己不会失去控制？如果有一天，内心的疯狂终于突破理智的界限呢？

正如福尔摩斯会求助于可卡因，同样是"世上最伟大的侦探"的蝙蝠侠，其精神状态也时常不稳定。在夜复一夜的蝙蝠侠生涯中，布鲁斯·韦恩的自我意识越来越淡漠，韦恩的生活越来越虚假，他自己原本的身分反倒变成了面具。布鲁斯开始以旁观者的角度看待蝙蝠侠，蝙蝠侠也坦承"在我看来布鲁斯就像陌生人"。

在布鲁斯的内心深处，蝙蝠侠代表着对于"消灭罪恶"的渴望，因此布鲁斯不能失去他。那么，到底哪一个才是他真正的自我？那个活在不断恐惧回忆中逢场作戏的花花公子布鲁斯·韦恩，还是在阴暗的洞窟和乌云密布的天幕下的"黑骑士"蝙蝠侠？

他开始出现幻视和幻听。布鲁斯有枪械恐惧症，但是蝙蝠侠的人格却逼他去买枪。在《蝙蝠侠自我》中，他的双重人格在"不杀人"这一点上达成了基本的协议，但是仅此而已。这并不能阻止他走向黑暗。他作为蝙蝠侠的工作实际上是对自己的报复，作为自己无法挽救父母的惩罚。所以，他永远无法停止，注定为此付出一生。

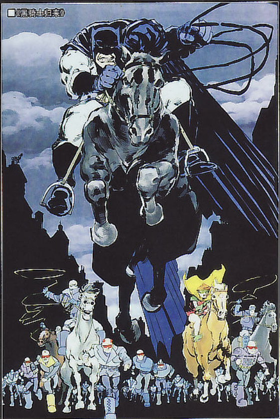
“超人是那种听命于现世律法制定者的角色，将尽力维持既有的法治；而在我的观念里，正义的标准由强者而定，如若不服，自然可以用暴力强逼你遵守。

——蝙蝠侠”

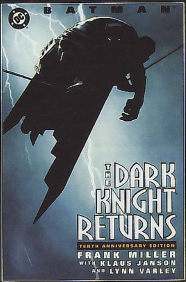
在上世纪80年代后期，随着弗兰克·米勒那部划时代的名作《黑骑士归来》(Dark Knight Returns)的出版，蝙蝠侠的世界被涂上了极度黑暗的悲剧色彩。《黑骑士归来》描写了一个无比灰暗沉痛的未来：多年以后，哥谭市的犯罪变本加厉，已经垂老的蝙蝠侠不得不重披战袍，在孤立无援的情况下战斗。超人奉命前来缉拿被视为罪犯的蝙蝠侠，两人的生死决战以悲剧告终……书中充满了暮年的孤独、冷战时代的恐慌、人与人的冷漠、个人同体制的对抗，以及对信念的执著。作品中所描写的走向灭亡的英雄，引起了读者的强烈反响和深刻反思。

这本书一开始令人震撼之处，在于布鲁斯·韦恩因故不做蝙蝠侠二十年了！二十年来，蝙蝠侠已经变成一则无人确定是否存在的传说，而哥谭市则藏污纳垢，大乱将起，布鲁斯决定再度出征，主持正义。

除了这种与众不同的设定之外，这本书在蝙蝠侠决定重出江湖后，现任的警察局长认为蝙蝠侠也是个市政乱源之一，于是找来超人，请他出面收拾蝙蝠侠。超人当然知道蝙蝠侠不是恶人，但仍受托前来，两强对决。（编注：超人与蝙蝠侠


■《黑骑士归来》





同属DC漫画公司旗下，因此他们和许多DC漫画英雄一样，属于同一个世界观，因此在各自的作品中客串出现也是常有的事。）

在这个故事里，蝙蝠侠不仅一反常态地直接干掉敌人——"正统"蝙蝠侠都是逮住人后扭送警局——更是已经俨然将正义更彻底地私人化、地下化，身兼立法者、执法者以及行刑者的多重身分。

实际上布鲁斯和蝙蝠侠是不可分割的。布鲁斯并不仅仅是蝙蝠侠的金钱来源和身分伪装，是布鲁斯的痛苦记忆、恐惧与愤怒创造了蝙蝠侠，成为驱使着蝙蝠侠的动力。当布鲁斯终于认识到这一点，他也重新认识到自我的存在，开始走出偏执狂的形象，重新回到了企业家布鲁斯的立场上，以白天和夜晚的双重身分继续守护着他所深爱着的城市。

他是超级英雄里最黑暗的角色，黑夜中的侦探和骑士；他并非刀枪不入，没有超能力，只有艰苦训练而得到的力量和智慧。他把恐惧灌输给敌人，让他们为夜空中的蝙蝠之影而颤抖。他从来不用枪械，从不杀人，他认为生命是贵重的，罪行应该受到惩罚。他的两面性让人们意识到，每一个人心中都潜藏着黑暗。

他总有一天会老，如果幸运的话，他会老死而不是死于非命，但是他永远不会放弃。也许有那么一天，当他终于慢了一步，只要一颗小小的子弹就能结束整个神话。然而蝙蝠侠是独一无二的，没有人能取代。无论如何，他的传说总会留在人间，永远地继续下去。



黑骑士的敌人们 ENEMIES OF THE DARK KNIGHT

在黑暗庞大的哥谭市，蝙蝠侠有着数目众多、性格各异的敌人，他们或疯狂，或残暴，或矛盾，或邪恶。而这些敌人的性格就是蝙蝠侠自身阴暗面的部分反映，蝙蝠侠促成了这些敌人们的产生，而他的敌人们又造就了蝙蝠侠复杂的性格。所以蝙蝠侠永远不可能真正地战胜他的敌人，正如他无法完全战胜自己性格的阴暗面一样。

小丑 Joker



原名Jack Napier，喜剧演员。失业后被迫打劫化工厂，遭受蝙蝠侠追捕时不慎落入化学药池内，毁容后导致精神错乱，行为疯癫，冷血，杀人如麻。其实他也是布鲁斯・韦恩个人悲剧的受害者，受害后又成为了施暴者，秩序的破坏者。**他是蝙蝠侠内心中邪恶疯狂一面的体现。**小丑是蝙蝠的头号死敌，一直以匪夷所思的犯罪头脑著称。红嘴、白脸、绿头发，以及紫色的西装，胸前能喷出硫酸的黄色小花都是他几十年的招牌形象，可谓缺一不可。个人认为，他在横跨数十年时间的《蝙蝠侠》漫画系列中的奇特魅力甚至超过了蝙蝠侠本人。

企鹅 Penguin



原名Oswald Chesterfield Cobblepot，天生的畸形人。幼年便被父母遗弃，成年后返回人类世界，发誓要报复人类。打扮得像个翩翩绅士，但却掩饰不了其残暴的本性。**他是蝙蝠侠内心中自卑和仇恨的体现。**企鹅的强悍之处在于他的犯罪头脑和他那把多功能雨伞，论功能绝不在蝙蝠侠的装备之下。企鹅矮胖的身体很滑稽，但内心世界却很复杂，充满着邪恶与自卑的念头。

猫女 Catwoman



原名Selina Kyle，身手敏捷的女贼，亦正亦邪的角色。不同时期，不同版本的猫女差别巨大，有的版本是代表喉舌的记者，另一些版本中则是社会底层的妓女。在平行空间Earth-2里曾和蝙蝠侠结婚并生一个女儿Huntress。

双面人Two-Face



原名Harvey Dent，律师，前地方检查官，蝙蝠侠/布鲁斯・韦恩的好友，曾合作打击犯罪，消除哥谭市的腐败。因被罪犯毁去半边面孔而人格分裂，时而温文尔雅，时而疯狂暴力。习惯靠抛硬币决定下一步的行动。**他是蝙蝠侠和布鲁斯・韦恩双重人格不可调和的象征。**双面人和其他不做恶就忍受不了的反派不同。他做什么都会感到矛盾，一方面他也算黑道上有头有脸的人物，另一方面又因骨子里还有少许人性而对犯罪感到厌恶。既是狂妄的恶人，又是扭曲可怜的受害者。

出谜人 The Riddler



原名Edward Nygma，蝙蝠侠敌人中少有的智慧型罪犯。原本有着天才智慧的他因不被社会认同，逐渐导致心理变态，喜欢在犯罪现场留下谜语，享受着出迷的快感。**他代表了蝙蝠侠内心中不被社会承认的恐惧感。**很多人在看过金・凯瑞出演的出谜人时都认为他是电影里演的最好的反派，其实则不然。原作的出谜人确实是个好出风头的家伙，但却不会像金・凯瑞演得那么癫狂。金・凯瑞的演技更适合配在小丑的身上。

急冻人 Mr. Freeze



原名Victor Fries，著名科学家。为爱发狂的悲情男人，一心只想复活他去世的妻子。将妻子的遗体保存在冰冻池中，却不慎落入冰冻池，从此只能依赖机械服行动，外表冷酷，但对已故的妻子却有一份炙热的心。**他是蝙蝠侠内心中孤独和冷漠的体现。**



稻草人 The Scarecrow

原名Jonathan Crane，心理学家。从小便有着用可怕事物恐吓他人的变态喜好。长大后更变本加厉，戴上面具化身为恐怖的代名词，制造致幻毒气令他人产生恐惧。**他代表了蝙蝠侠内心的恐惧。**一顶破烂的草帽是他的经典招牌。

毒藤女 Poison Ivy

原名Pamela Isley，她是一个爱植物远胜过人类的植物学家。被植物改变体质后妄想利用植物控制城市。有着天使的外表和蛇蝎般的心肠，是个可怕的极端环保主义者。





贝恩 Bane

这是一个悲剧性的人物，类似盗取天火的普罗米修斯和复仇的基督山伯爵的结合体。替父受罚，生长在暴虐的监狱之中，为了得到遥不可及的自由，接受了为战争用途开发的强化人类药剂的试验，获得了惊人的力量和体格，并帮助狱中的伙伴们成功越狱。他曾经扭断了蝙蝠侠的脊椎，从而使Jean Paul Valley代替重伤的布鲁斯成为临时的蝙蝠侠。贝恩既有智慧又有蛮力，是个无比强大的敌人。**他是蝙蝠侠内心的困惑，勇于挑战黑暗命运的体现。**



拉萨格尔 Ra's al Ghul

蝙蝠侠敌人中惟一精神正常的人。据说已经活了几百年，实力极端强大，远非普通的罪犯或精神错乱的疯子能够抗衡。率领神秘的"影子军团"攻击人类社会，希望通过毁灭整个人类的手段，改变这个腐朽的世界。**他代表了蝙蝠侠内心的强权和暴力。**他的女儿塔丽亚曾是蝙蝠侠过去的情人。

蝙蝠侠大事年表

至今，蝙蝠侠的故事经历了多次修改。不仅他的形象和装备有了变化，风格也有很大差异。从前他是面带微笑的正义朋友，轻松取胜的侠客，随着时代的变迁，他的现实性和局限性都加强了，敌人也比从前更加强大、狡猾与疯狂。蝙蝠侠的精神创伤被一再强调，他变得越来越彷徨和孤独，日益走向偏执和黑暗。



现在官方公布的档案中，为了剧情流畅的需要，许多从前的人物都被抹消了，包括Bat-woman和Bat-girl（不是后来的Batgirl）的存在，或者经过改写，比如蝙蝠侠和罗宾的年龄，猫女的身分和起源；故事情节也有很多改动，比如杀害蝙蝠侠父母的真凶（从前蝙蝠侠成功复仇了，现在的设定是他永远找不到凶手），蝙蝠侠的个人生活（在Earth-2里他曾和猫女结婚并育有一女）等等。

按照现行官方设定，整个系列的故事经历大致是这样的：

Original 起源

●一个晚上，哥谭市最富有的家庭——韦恩大夫（Dr. Thomas Wayne）和太太玛莎（Martha）、儿子布鲁斯（Bruce）看完电影《佐罗》回家，途经一条小巷时遭到抢劫，韦恩夫妇在布鲁斯的面前被枪杀。那条巷子从此得名"Crime Alley"。

●赛丽娜·凯勒（Selina Kyle）的母亲自杀，父亲沉溺于酒精中，不久死亡。

●父母去世十年之后，布鲁斯·韦恩开始游历世界，先后在欧洲、东方接受教育并进行武术、刑侦等各种技术训练，为将来的行动做准备。

YEAR 1 第一年

●布鲁斯·韦恩回到哥谭市，开始独自打击犯罪，并装扮成蝙蝠形象以威吓敌人。

●詹姆斯·戈登（James Gordon）调到哥谭市担任副警长。

●一名失业的喜剧演员被迫参与打劫化工厂，在蝙蝠侠的追击下掉到腐蚀性的化学品溶液中，造成皮肤被漂白，头发变绿，嘴唇紫红，并导致精神错乱。他成为了犯罪高手小丑，并多次对市民造成威胁。

●学会一身好本领的赛丽娜·凯勒成为猫女，从事盗窃。

YEAR 2 第二年

●马戏团表演空中飞人的演员"The Flying Graysons"一家除了幼子迪克（Dick）之外都被杀害。布鲁斯成为迪克的监护人。

●戈登由副警长升为警长。

●地方检察官Harvey Dent被毁容，成为罪犯双面人。

YEAR 3 第三年

●迪克经过艰苦训练成为罗宾——蝙蝠侠的搭档。

●蝙蝠侠同国际恐怖分子拉萨格尔的女儿塔莉亚相识。

●拥有不死之身的拉萨格尔策划绑架了罗宾，以考验蝙蝠侠是否有资格成为他的继承人。

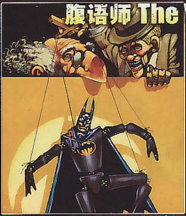
YEAR 4 第四年

●罗宾和其他几个超级英雄们的助手：Wonder Girl、Kid Flash、Aqualad以及Speedy组成了Teen Titans，并担任其领袖。

YEAR 5 第五年

●戈登的女儿——芭芭拉·戈登（Barbara Gordon）自作主张地成为了蝙蝠女（Batgirl）。

腹语师 The Ventriloquist



原名Arnold Wesker，个性懦弱，无能胆小的平凡老头。因生活压力变成了双重人格，只要他拿着“疤脸”——一个身穿西装，礼帽的丑陋人偶——就会自动进入催眠状态，让疤脸控制其进行犯罪活动，凡是听到疤脸声音的人都会被催眠而对其唯命是从。**他也表现了蝙蝠侠和布鲁斯·韦恩的双重人格不可调和的矛盾。**



小丑女 Harley Quinn

小丑的女友。原本是心理学家的她，为研究小丑复杂凌乱的精神错乱而接近他，结果反而被小丑疯狂的魅力所吸引，成为小丑最得力的犯罪帮凶。

人形蝙蝠 Man-Bat

原名Kirk Langstrom，生物学家，在哥谭市动物园工作。对自身进行蝙蝠血清试验时发生变异，成为了人形蝙蝠(类似化身博士那样的人物)，丧失了人性，只剩下单纯的兽性，一味的破坏杀戮。**他代表了蝙蝠侠性格深处隐藏的野性。**



泥人 Clayface

原名Matt Hagen，本是著名演员，因车祸毁容，使用了特殊药品恢复了容貌，又因为过分使用药品变成了狰狞恐怖的泥人。他可以随心所欲的变身成任何人或武器，而且不怕任何攻击，惟一的弱点是怕水。**他代表了蝙蝠侠最重要的伪装和面具。**





杀人鳄 Killer Croc

原名Waylon Jones，和企鹅一样也是天生的畸形人。肌肉发达，残暴凶狠，破坏欲极强，但头脑简单，曾是摔角冠军。**他代表了蝙蝠侠性格之中粗暴的一面。**

蝙蝠侠 Batman



在这个世界上，蝙蝠侠最大的敌人就是他自己。如果他能战胜自身性格的阴暗面，战胜对往昔的恐惧，战胜对复仇的渴望，那么他就能战胜包括自己在内的所有敌人，得到真正的解脱和救赎。

●罗宾成为重组后的New Titans的领袖。

YEAR 6 第六年

●迪克不再担任罗宾。(后来他以Nightwing的身分独立)

YEAR 7 第七年

●街头流浪儿杰森·托德(Jason Todd)被布鲁斯收养，成为第二代罗宾。

●芭芭拉在家中被小丑枪击，造成终身残废。她不再担任蝙蝠女，后来成为电脑专家Oracle。

●杰森前往中东寻找亲生母亲，被小丑暴打一顿之后炸死。

YEAR 8 第八年

●接受了武器和武术训练后，中学教师Helena Bertinelli成为女英雄Huntress。

YEAR 9 第八年

●蝙蝠侠因为杰森的死变得极端暴力。少年蒂姆·德雷克(Tim Drake)发现了蝙蝠侠和Nightwing的真实身分。之后成为第三任罗宾。

YEAR 10 第十年

●Jean Paul Valley接过父亲的衣钵成为死亡天使Azrael，并救了布鲁斯一命。

●贝恩前往哥谭，准备夺取哥谭地下势力的控制权。蝙蝠侠最终落入他的陷阱，身受重伤。Jean Paul Valley代替布鲁斯成为蝙蝠侠，但是他非常暴力。

●依然靠轮椅代步的布鲁斯坚持前往营救被绑架的罗宾父亲和女医生Shondra Kinsolving，伤势进一步恶化。老管家阿尔夫雷德(Alfred)不愿看到主人自我毁灭，离开了布鲁斯。

●痊愈后的布鲁斯接受武术家Lady Shiva的训练，从Jean Paul Valley手中夺回了蝙蝠侠的资格。

●布鲁斯暂时离开哥谭，由迪克暂代蝙蝠侠的身分。

●在拉萨格尔的幕后策划下，一种致命病毒被散播开来，哥谭爆发瘟疫，罗宾遭到感染。

●Nightwing将相邻的城市Bludhaven作为他自己的地盘。

●哥谭发生大地震，死亡数万人，几十万人受伤，无家可归者不计其数。虽然韦恩财团的其他建筑都是防震设计，但是布鲁斯家传的庄园和蝙蝠洞都在地震中被毁。

●美国政府不想为重建哥谭增加财政负担。布鲁斯前往华盛顿试图说服国会，遭到拒绝。哥谭被宣布为无人区，居民限期撤离。来不及撤走的人和留下来的罪犯把哥谭变成了人间地狱。

●失踪三个月后，蝙蝠侠回到处于无政府状态的哥谭，一点点收复失地。

●亚裔女孩卡桑德拉(Cassandra)成为第二任蝙蝠女。

●在Lex Luthor的推动下，哥谭经历了一年的风雨终于得以重建。

●小丑杀害了戈登的第二任妻子Sarah。

YEAR 11 To Now 第十一年至今

●迪克成为Bludhaven的一名警官。

●蝙蝠侠密谋对付JLA成员的档案被拉萨格尔窃取利用。蝙蝠侠被开除出JLA。

●拉萨格尔的女儿塔莉亚为了蝙蝠侠同父亲决裂。

●蝙蝠侠向JLA成员公开身分，赢回了他们的信赖，重返JLA。

●Lex Luthor当选美国总统。他原来的公司LexCorp交给塔莉亚经营。

●戈登遭到枪击，宣布退休。

●韦恩财团为布鲁斯安排了女保镖萨莎。她发现了蝙蝠侠的身分。

●布鲁斯正式将迪克收为养子和法定继承人。

●猫女以新的形象重新回到哥谭。

●布鲁斯的前女友Vesper在韦恩庄园被枪杀。布鲁斯和萨莎被捕，布鲁斯越狱。最后真凶就擒，萨莎同布鲁斯分手。

●罗宾(蒂姆)的父亲破产。

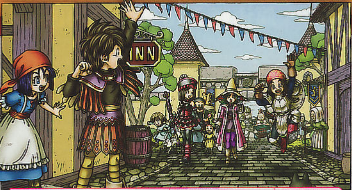
●布鲁斯重新担任韦恩财团的CEO。

REVIEWED BY | 晴天



黄金珍藏

游戏时间 250 小时以上



勇者斗恶龙IX	Square Enix	角色扮演
NDS ドラゴンクエストIX 星空の守り人		日版
2009年7月11日发售	1～4人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分

28 满分 **30**

游戏用事实证明了玩家三年的等待是值得的，而迅速增长的销量也再次凸显了"国民级游戏"的过人魅力。

从最初公布对应NDS让所有期盼家用机新作的玩家大跌眼镜，再到游戏系统从最初设定的"动作元素"回归到正统的"指令选择"，以及临近发售日后突然宣布延期，可以说《勇者斗恶龙IX》一路走来并不平坦。虽然在大家望穿秋水期盼游戏发售的时间里，各种对游戏的负面猜测层出不穷，但7月11日当游戏正式接受所有玩家的检验时，事实才强而有力地向我们证明了三年的等待的确是值得的，而迅速增长的销量也再次凸显了"国民级游戏"的过人魅力，只要你是日式角色扮演游戏的死忠，几乎想不出任何不玩本作的理由。

平凡中的不平凡

"勇者拯救世界"从系列第一作开始就贯穿于游戏的世界观和剧情设定，虽然在之后的作品中制作人员在剧情的叙述方式上尝试了多种变化，但还原到最直接的目的，还是要消灭罪魁祸首迎来世界的和平。当然本作也是演绎的方式上比较巧妙的一部作品，在其他方面的合理取舍更是对突出主题起到了不小的作用。首先游戏的剧情由始至终一直都围绕"人类心灵所蕴含的无穷力量"展开，而要充分证明这一点，制作人赋予了玩家"守护天使"的职责，以一个不受主观因素影响的"旁观者"身分来和普通的人类取得交流，通过在日常的生活中去了解人类的烦恼与感情并适时地给予帮助，从而在人们的感谢之情中发现供奉世界树的"星之源"，达到天使界与人间界的平衡；其次当因为一场意外落入凡间后，主人公的冒险旅途中并没有"顺理成章"地邂逅多名个性迥异的同伴，玩家仅能通过酒馆的"雇佣系统"组成一个冒险小队继续履行"帮助人类"的任务，而游戏也正是通过这种直接的方式告诉玩家应该将更多的感情投注在主线剧情中出现的人和物身上，当它们的命运发生改变时，玩家所能体会到的震撼与感动也会被放大，让看似平凡的冒险高潮迭起，扣人心弦。

传统中的不传统

游戏的很多设定都沿袭自《勇者斗恶龙VIII》"大变革"中的成功元素，除了全3D的人物造型、指令式的战斗、炼金合成、技能点分配的成长方式能帮助老玩家很快地融入新作的世界中外，首次引入系列作品的"人物创建系统"则给了玩家发挥个性的绝佳机会，精心选择的体貌特征搭配响亮的名号不但大大提高了游戏的带入感，再配合千变万化的"纸娃娃系统"，光是收集各种奇装异服就足以谋杀收集癖玩家大量的游戏时间，自然而然就形成了反复游戏的动力。

引入"支线任务"也是将以往作品中"隐藏要素"化繁为简的一种做法，这样做的好处一是可以避免玩家在游戏中满世界乱转，没有目的性地寻找隐藏要素（游戏中可以接受任务的NPC对话标记会以蓝色和普通NPC加以区分），二是将任务的具体要求告诉玩家后更便于大家顺利地完成既定目标，不会因为某个难关无法突破而有挫败感，可谓非常照顾新手。另外为了改变玩家"为了练级而练级"的传统游戏心态，无论玩家是选择不同的职业还是使用不同的武器，当满足等级或技能点的要求后都会接到相关的任务，虽然难度会比普通任务高，但完成后所获得"秘传书"则允许玩家在战斗中使用效果各异的华丽技能，在提升战斗策略性的同时也鼓励玩家更多地尝试不同职业的组合，基本上只要保证了"攻击与回复并重"的队伍组建原则，游戏中并没有所谓的最强或最弱职业之分，能否在战斗中所向披靡更多的决定因素则是在技能的合理搭配上。

最后不得不提的同样是首次出现在系列作品中的"联机模式"，虽然考虑到联机流畅度，官方很干脆地取消了"Wi-Fi联机"，改为仅允许最多4名玩家近距离联机作战，但这种作法其实从另一个侧面增加了玩家的交流，像"谁应该发动什么技能"，"某个技能应该对谁使用"这类的对话经常会出现在联机的过程中，而当大家集合力量消灭强大的BOSS时，所有人都能获得战利品和奖励更是为高效率收集道具提供了一个捷径，邪恶一点的玩家甚至还能利用"交换"来刷道具（仅限于低等级道具，想钻空子的玩家估计要失望了），不过实用性就因人而异了。

将完美进行到底

"一周目通关才是游戏的开始"的评语虽然很多玩家都喜欢拿来评价tri-Ace出品的游戏，但本作同样用另一个创新的元素具备了这一特性。所以当大家看到一开始晴天的"游戏时间"时绝对不要感到惊讶，因为在"藏宝洞穴"的世界中，这个时间完全有理由扩展到无限大，直到你将游戏中所有图鉴的完成率都达到100%。依照藏宝图寻找迷宫、随机变化的内部构造，等待玩家挑战的强力BOSS这三大要素就注定了"藏宝洞穴"是为完美主义玩家准备的一道大餐，由于挑战的具体内容每次都存在很大的随机性，所以即便是现在晴天也完全没有一点"重复"的感觉，反倒一直保持着"急于了解下一个迷宫又会带给自己什么样的惊喜"的心态在持续不断地挑战。或许这种"走火入魔"的感觉对于浅尝辄止的玩家很难理解，但请相信，只要你拥有一点耐心，那种刺激你不断挑战的魔力一定会让你沉迷其中，无法自拔（笑）。



▲当遇到金属史莱姆王的时候真是泪流满面。



▲虽然不能通过Wi-Fi联机，但是每天利用它更新在线商店和追加任务同样有趣。



▲游戏中很多职业的终极技能都有华丽的画面特写。



▲如何打扮更具个性的角色永远都是玩家追求的目标。





苍翼默示录	Arc System Works	格斗
多机种		
BlazBlue: Calamity Trigger		日版
2009年6月25日发售	1～2人	5800日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 25 满分 30

《苍翼默示录》在很长时间内将是2D格斗游戏的一个新的发展方向，它是华丽画面与爽快操作的统一。

所有痴迷于华丽路线2D格斗游戏的玩家，在告别了《罪恶装备》时代之后都很期待哪一部作品会接过这一接力棒。如今答案已经揭晓，那就是依然由Arc System Works给我们带来的新作——《苍翼默示录》。和前辈《街霸》和《格斗之王》相比，本作拥有着截然不同的血统，它给格斗游戏界带来了一股"苍蓝色"旋风。

新的开端

由于是同一制作小组开发，本作当然脱离不了与《罪恶装备》的种种相似。而说到制作人，这里不得不提到人称"罪魁祸首"的"《罪恶装备》系列"之父——石渡太辅。这个游戏制作鬼才不但对格斗的开发颇有见解，还参与插画、作曲以及配音等多种不同的工作。在《苍翼默示录》的制作过程中，石渡太辅并没有一手揽过所有的开发工作，而是将总制作人的头衔让给了之前一直辅助自己开发"《罪恶装备》系列"的森利道，自己则全心投入游戏BGM音乐的谱写工作。虽然从FANS的角度来说略有遗憾，但从游戏本身而言，这样的做法无疑能给玩家带来更多新鲜的体验和变化。

华丽的视觉效果

不管是游戏的官方中文名《苍翼默示录》还是其原名《Blaz Blue》，都向玩家强调了"Blue"这样一个主题。有了"蓝色"的灵魂，对于加深游戏给玩家的印象无疑起到很大帮助。而在PS2时代，制作小组给玩家呈现的绚丽画面就一直为人们所津津乐道，到了次世代，比起以建模细致与人物真实度为卖点的3D格斗游戏，不少人曾经怀疑2D格斗游戏是否还能抓住挑剔的玩家的眼球，但本作的出现给了玩家一个肯定而响亮的回答。不管是街机版还是家用机版，游戏的画面都堪称炫目至极：从人物的细节动作到背景的微小变化，从招式的特效到一击必杀的魄力特写，即使你是一个很少接触格斗游戏的玩家，也同样能被本作的视觉效果所深深吸引，更何况游戏中热血十足的BGM更是能将你的肾上腺素激发到顶点。

严谨而多变的系统

本作之所以能获得如此高的期待，这其中的功劳当然不止制作小组的名气以及华丽炫目的画面，深邃爽快的系统才是吸引玩家的关键，这也是作为一款格斗游戏的生命力所在。和"《罪恶装备》系列"一样，《苍翼默示录》依然从游戏的爽快度着手，空中连段更加流畅，撞壁、弹地以及滑滚的引入也令招式和打法可以出现各种丰富的变化。但和前者不同的是，本作更加强调起身与压制中的技巧，不同的招式在性能上的细分使得玩家在策略的选择上更加需要花心思。即使是老玩家，刚开始游戏时也要重新审视角色的攻击套路和防御要点。

家用机版新增要素

从街机版移植到家用机版，其实玩家的要求并不高，只要能保留原作的画面以及操作手感游戏就算是及格了，更何况家用机还有大幅提升游戏耐玩度和交流空间的网络对战模式。笔者这里要单独提一下新增的故事模式，家用机版不仅给每个角色都新增了剧情，CG、语音也均为全新收入，甚至还破天荒地采用了类似文字冒险游戏的剧情百分比来表示完成度。如果每段剧情都不错过一一去品味，怕是没有二、三十小时是绝对看不完的。丰富的剧情不仅让游戏本身的世界观和人物设定更为饱满，也延伸了作品的辐射面，即使本作将来推出漫画、动画或者其他周边，怕是也不足为奇吧。(笑)

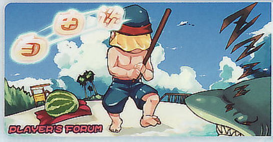
势在必行的新作

本作的优点虽然很突出，但遗憾之处也同样存在。和其他同类游戏相比，本作可使用角色数量少是不少玩家最大的不满。此外，从格斗对战的角度来说，游戏的平衡性也有待调整，部分角色的性能差让不少核心玩家都为之无奈，今年刚刚落幕的斗剧就很直观地体现了这一点。正是由于玩家对于《苍翼默示录》的喜爱，所以才会对新作有着更高的要求和期待。不过话说回来，本作只是游戏的初代，按先前的惯例以及目前游戏的人气，系列化几乎是板上钉钉的事情。在新作中，以上不足势必都将得到改进，而且其实从这次的家用机版，我们都已经看到了制作小组进行的一些新的尝试，新人物以及新剧情的潜力都非常大，可谓吊足了FANS的胃口。不出意外的话，《苍翼默示录》新作的街机版应该在今年11月份左右率先稼动，明年夏季最迟秋季家用机版也会与我们见面。当然，这只是目前的一个美好的猜测。


▲家用机版的开场动画为GONZO制作，配上KOTOKO演唱的主题曲《苍》，素质极高。


▲各角色的一击必杀在游戏中虽然实用度极低，但养眼度绝对堪称满点。


▲将本作厚道的故事模式看成是一款单独的游戏也毫不为过。



胜负师：在自由谈的投稿中，写游戏角色的不占少数。不过写游戏角色并不是在写“我与好友的二三事”那样的作文，人物是虚拟的，要写得鲜活并不容易。（当然，写作文时，人物虽是真实的，可内容很可能是虚幻的，呵呵）另外，写人物不宜写得太高深莫测，如果文章比较难看懂，难免曲高和寡；而“里昂，你是我的神，你是我的老公”这样的句子也最好慎用，读者的感受用以前的流行语形容那叫“寒”，现在应该叫“雷”吧。威斯克一文的作者看得出对老威这个角色还是很有爱的，当然也不忘吐槽两句，读起来不会觉得过于哀怨。至于一款特殊游戏的玩后感写得也挺有意思，我在31级时回想20级的种种，那真是感慨万千啊！（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

绽放的绿叶，反派的至尊





阴冷孤傲、尖酸刻薄、头脑冷静、各项技能数据都远超常人，总是戴着一副黑色墨镜、身着黑色的作战服出现在历代故事中。他就是阿尔伯特·威斯克！

在《生化危机》这样一个经典恐怖游戏系列中，不仅有身手敏捷、长相俊美的各色帅哥美女担当主角；还有被各种病毒所感染的丧尸、生物来客串“炮灰”和群众演员；更有将两大演员阵容完美协调统一的超级“绿叶”——威斯克。

是的，在整个“《生化危机》系列”中，从开山之作到外传，直至最新的《生化危机5》，威斯克贯穿始终，可谓是《生化》故事主线中的关键所在。在“《生化》系列”中，除了克里斯、吉尔、里昂、克莱尔这些主角被《生化》粉丝们铭记外，威斯克的名字也深深嵌入了每位粉丝的心中，从某种程度上来说甚至超越了各代主角，成为了《生化危机》的一个代名词。阿克雷研究所，浣熊市郊外的洋馆，浣熊市的惨剧，洛克福德岛，南极研究所，俄罗斯高加索珊曼研究所，美国总统女儿绑架事件，非洲病毒泄露事件……这一切一切的背后都与威斯克有密切的联系，这些都鉴证了威斯克的神秘与强大。

掌控了T病毒、G病毒、T-veronica病毒、Las plagas病毒的威斯克，本应该使安布雷拉公司再度崛起，兼并或消灭其他同产业公司，最终统治整个世界，威斯克也将成为世界上最成功的反派角色，但为什么却在《生化5》中被彻底消灭了呢？这未免会让不少的粉丝感到遗憾。不知道竹内润他们是怎么想的，可是这又有什么办法呢，游戏已经上市，销量好的没话说，有数百万玩家见证了威斯克的灰飞烟灭，要怪也只能怪当初在人物设定时就确定了威斯克的配角身分，是配角就会有随时被“封杀”或“除名”的可能。在此只能为威斯克感到惋惜了，愿老威一路走好！

前几日在网上看到有“粉丝”认为我们的大反派威斯克还会在日后的《生化》中再度归来，我觉得这种想法是美好的，却并不看好这种期待。想想看，在本作中威斯克已经将T病毒、G病毒、T-veronica病毒、Las plagas病毒这些病毒注入体内，这些乱七八糟的病毒在一起，天知道它们会不会相撞相冲。在游戏中克里斯还给威斯克打了几针安定剂，在最后威斯克还身处岩浆之中承受着相当“暖和”的温度，最让我受不了的是本应像历代作品一样，最终BOSS被一颗火箭弹彻底KO，可是在本作中竟然送了人家威斯克两发火箭弹，威斯克你真是死得太惨了！个人认为威斯克在《生化》正统续作中登场的机会可谓微乎其微，就算有机会我想也是以幽灵、噩梦之类的形式出现吧。

其实，威斯克也有一段不堪回首的成长史。从《生化5》的剧情里我们得知威斯克其实是从小就被安布雷拉公司进行实验的对象，自从小就接受着安布雷拉对他一次又一次的实验，而威斯克又是整个实验结束后惟一成功存活下来的，被斯宾塞称为“优质基因人类体”的优质人种，从那时威斯克就有了专属于他的代号“阿尔伯特·威斯克（Albert Wesker）”。从那之后威斯克就为安布雷拉工作，但好景不长，身为“优质人种”的威斯克具有聪明绝顶又不甘现状的属性，于是威斯克开始走上了一条“不归路”。先是抛弃人类的身分投身另一家生化公司，后又千方百计的收集各种病毒样本，最后即将统治世界的那一秒功亏一篑，真是命苦啊！在威斯克的身上有着一份对自己事业无限追求的执着与进取！虽然《生化5》结束你的事业与生命，但你的精神却永留粉丝心间。

身为《生化危机》的配角，威斯克真的表现十分抢眼，甚至超越了各位主角。在克里斯、吉尔、里昂、克莱尔等人耍帅扮酷的《生化》世界里，丧尸和其他变异生物体总是被主角们玩弄于鼓掌之中，就算是BOSS级的生物兵器，如暴君、威廉博士也都是主角们戏耍的对象，在玩过历代《生化》作品的二周目、三周目之后，有些玩家更是使尽各种变态招数来虐杀可怜的丧尸和BOSS们。这些群众演员一次次地被主角们轰成炮灰，根本没有真正对主角们造成很大威胁的。只有威斯克一人做到了，而且把主角们耍得团团转，在这一点上《生化危机》的4位当家主角最有发言权了。首当其冲的就是我们的s.t.a.r.s部队的型男克里斯了，从《生化》1代时就和同样身为s.t.a.r.s部队一员的威斯克队长结下了不解之“缘”，从那之后几乎二人次次相见都要PK，但每次都没分出个所谓的胜负，不过基本上每次克里斯都被打得“啪啪的”。而s.t.a.r.s部队中的美女吉尔也没好到哪里去，在新作中被威斯克控制，成为了威斯克名副其实的打手。我们的好警员、好男人里昂呢，自己心爱的女人艾达竟是威斯克大哥的同伙和帮凶，每次与艾达相见都是爱恨交加，这种痛苦的心情让里昂备受煎熬。克莱尔就更是不幸到了极点，在《维罗妮卡》中初遇威斯克就被痛殴，更是被威斯克一巴掌打飞，克莱尔不但肉体受苦，内心还遭受沉重打击，好不容易结识了个长得像雷昂纳多·迪卡布里奥的男朋友斯蒂文，又因为他的舍身相救而痛失爱人，而威斯克还带走了斯蒂文的尸体作为研究标本，留下悬念说有可能让斯蒂文死而复生，这可苦了克莱尔那颗情窦初开的心了。由此可见，威斯克作为《生化危机》中的一线男配角可谓是当之无愧，换个角度来讲，是威斯克一次次给予主角们打击，才使得我们的主角激发出了潜能。可以说如果生化危机中缺少了威斯克这样的“绿叶”，那么克里斯、吉尔、里昂、克莱尔这些花朵将不会有像现在这般璀璨的色彩。

阿尔伯特·威斯克生动表现出一名反派内心的思绪与邪恶的欲望，作为配角起到了画龙点睛的作用。《生化危机》成就了威斯克，使他的形象深入人心，但从另一方面来讲，也可以说是阿尔伯特·威斯克成就了《生化危机》的剧情，让整个故事有了更完美的演绎。威斯克虽是反派，但却是受人尊敬的反派；虽为绿叶，但却是能绽放出独特魅力的绿叶。在此，让我们向阿尔伯特·威斯克同志致以最崇高的敬意！

文 godkidlx

本栏目文章仅代表作者个人观点

一款特殊游戏的玩后感

这是一个我从很小就开始玩的游戏，它拥有强大的引擎，画面中的任何元素即便放到最大都不会产生锯齿，物体的移动都经过了复杂而精密的物理运算，真实无比。游戏中的音乐也云集各路大师，久石让、植松伸夫不在话下。很意外地，这不是一款单机游戏，而是一款网络游戏。当然啦，在我接触的部分人当中，也确实有将它当成单机游戏来玩的，因为撇开交际成分，里面充满哲理性与趣味性的背景故事可能会让一部分人沉迷其中。

对于初次尝试这个游戏的人来说，需要注意的是在18级之前你必须呆在新手村规矩地做任务。因为在18级之前，角色还没有学会太多的技能，贸然出去冒险会让你损失惨重。而在18级之前，你都必须按照NPC的指导和提示来进行各种任务以及技能培养。

一开始新手必须完成的新手任务如下：1～2级的时候是学说话和聆听，熟悉最基本的交流界面。2～3级以后主攻行走和运动等操作，为以后的战斗以及四处冒险做最基本的准备。4～6级是学习和获得最基本的技能，其中有物品鉴定技能、技能属性偏向，这些技能会影响到以后的基础数值加成；还有交际操作界面的基本操作，这个时候你可以加好友了；还有各种基本的冒险技能，比如“鼓起勇气”、“蓬勃的好奇心”等主动被动技能。如果有天赋的话这个时候部分角色就已经可以实行“爬树”、“踩自行车”、“游泳”之类的初级运动技能了。

6级或7级开始必须完成第一个大任务，这个任务称之为“上小学”。这个时候的任务内容多半是之前学过的技能的综合运用，比如“识字”这个子任务就是综合了“聆听”、“模仿”、“书写”等基础技能。此外在这个任务中你会大量接触到相关NPC，开始了解这个世界的背景故事，以及和同样等级的玩家结为好友。

“上小学”任务将会持续到12级或13级，不同地区的不同版本可能在时间上会有所不同，但总体而言任务大致方向是不变的。这个任务的最后一个子任务是BOSS战“升中考”，这是个虽然稍微复杂但相对还是十分简单的综合性测试，毕竟这只是玩家的第一场BOSS战。

当“升中考”战斗结束后，世界将会开放新地图“中学”，在“中学”里将会接到新的任务“上初中”。“初中”任务是“小学”任务的加强延续版，难度而言有所提高，但依然还算简单。

需要注意的是，在“初中”任务中会出现随机事件“青春期”，这个事件或让角色状态呈现混乱状态，在战斗中很有可能会让玩家蒙受额外的损失。比如，在满足一定条件的时候会出现“叛逆”状态，此时角色将一定程度违反玩家的操作指令，甚至是执行相反的指令，如果玩家此时操作不当，很有可能对角色的培养造成负面影响。

另外，交友系统会开放“初恋”和“暗恋”功能，一定条件满足以后会与希望的好友变成“恋人关系”状态。这是一个双刃剑式的状态，因为此时角色有两种可能，一是因为过于沉溺于这个状态而让总体数据下降，技能培养滞后；二是因此获得动力提升数据，甚至于产生出强力的后天天赋。这个状态的好坏看来要视运气和先天天赋技能中“自制力”的强弱了。

相较于“小学”任务，“初中”任务中敌人会更加险恶，故事也会越发曲折。可修炼的主要技能从“小学”里的“语文”、“数学”、“英语”增加“物理”、“化学”两项。副技能也增加多了“政治”、“历史”、“地理”等。此时角色的技能走向将会被大致确定，为以后的职业发展埋下伏笔。玩家需要注意的是，“初中”任务从14级持续到16级，然后与“小学”一样最后会有一场BOSS战“中考”。“中考”是第一次真正以实际难度进行的战斗，虽然有一些可能难度会小一点，但是比起之前的战斗会激烈很多，因此我还是建议玩家应该多多备好恢复道具，以及打造好属于自己的顺手装备（不推荐所谓的高级装备，在这个游戏中顺手才是王道）。而“中考”的结果将会真正导致玩家角色以后的职业走向。另外，16级的时候系统会赠送玩家一个重要道具“身份证”以及开放“经济”功能，“身份证”对于玩家来说是一件十分重要的道具，其中包含了各种玩家角色数据以及身份识别号，以后很多新地图的设施都必须持有这个道具才能进入，比如“网吧”（但据说某些私服中不需要）。而“经济”功能则玩家可以在闲暇时间去接“暑期工”任务来换取游戏货币，以及管理自己的游戏货币。

“中考”BOSS战结束以后，系统会开放“职业自主选择”功能，此时玩家可以根据“中考”战的成绩以及自身角色的职业倾向选择下一个任务，分别有“高中”、“中职”、“打工”三大任务以及一些小型任务选择，在这里我主要介绍三大任务。

“高中”任务是从16到18级，任务内容与“初中”大同小异，但是其任务内容和报酬将会翻一倍，难度当然也是更加困难了。最后任务会有一场BOSS战“高考”，这是一场华丽无比的战役，每次官方都会大规模组织团队战和国战，并且大肆宣传（不过很遗憾的是，面对最后的BOSS必须是自己一个人，无法组队对抗）。“高中”任务比较适合基础数据比较平均的角色选择。

“中职”持续等级与“高中”基本相同，但是不同的是任务内容更偏向于职业培养与职业技能树的开发。最后BOSS战也相对于“高考”来得简单，之后会开放新地图“求职场所”，此时玩家可以选择继续接“大专”任务还是通过“求职场所”来取得“职业资格”然后直接进入自由冒险部分。“中职”任务比较适合一些基础数据偏向某种职业的角色。



“打工”则是最困难的选项，选择这个任务多半是因为角色无法支付任务费用或者各种天赋技能、基础数据较为低下。“打工”任务的内容其实就是直接送到自由冒险地图进行冒险，但由于此时等级还太低，多半情况下很少人能够在这个任务中顺利完成，因此无论如何也请慎重选择。

18级是一个重要的分水岭，此时系统功能将会完全开放，玩家可以开始真正自由选择自己以后的发展道路了。比如通过完成“高中”任务进入“大学”任务，这是一个丰富多彩，充满魅力的任务，在“大学”任务中将会学到更加高级的专业技能以及鉴赏技能。当然，玩家也可以选择马上进入自由冒险。但无论如何，18级时玩家将会取得第一个头衔——“自立”，这将意味着系统将不会给予玩家过多的提示，玩家可以在游戏中自由地完成自己喜欢的任务。必须注意的是，此时玩家也受到了更多的约束，如果恶意攻击其他玩家，乃至于作弊的话将会受到GM的严重惩罚，最严重时将会被永久封号，故此请玩家慎重。

说了那么多，或许很多读者都会明白这是一款什么游戏。没错，这就是由“地球”社出品的SMMORPG（超级大型多人在线角色扮演游戏）——“人生”，目前参与游戏人数多达65亿。笔者不才，刚升完20级，对于我来说这个游戏还是十分新鲜，还有很多东西值得我去学习。不过听说某些玩家总是抱怨游戏中出现的诸多不合理的现象或是恶性BUG，甚至于出现“罢玩”行为，个人认为这未免有些偏激了。

不过因为“本土化”修改而导致的麻烦确实也是有的，比如我一直忘了设置“防沉迷系统”，现在系统动不动就锁我的经验……哎呀，不说我还忘了，这就得马上去设置了。各位读者在这款游戏中如果有更好的游戏体验，不妨和大家一起分享一下。



文 大佐

多边共享区

ENTER THE GAME

胜负师：之前听朋友说，他在日本见过中国拍的那部《三国演义》连续剧的DVD，价格高得吓人，但在日本观众中的评价却非常高。想想也是，日本人的三国情结很重，而他们的时代剧也拍不出上千群众演员的那种气势，自然对中国历史剧的大制作趋之若鹜。除此之外，武侠剧、清宫戏在日本也有市场，比如周迅李亚鹏版的《射雕英雄传》和每年都要重播的《还珠格格》，还请了名声优逐字逐句地配了音。这些"吹替版"剧集雷是雷了点儿，但也没有太多违和感，至少周迅、赵薇的声音可爱了不少，有兴趣的朋友可以找来看看，体验一下相同画面下的不同感觉。

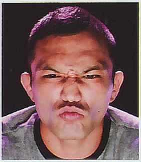
千奇百怪的游戏表情

脆薯条提供

最近SCE计划在9月3日～11月8日在东京和大阪两地举行"Playface 摄影车"活动。这个摄影车主要是将玩家在玩PS2、PS3、PSP游戏时的表情记录下来，用18台各个角度的摄影机进行拍摄的活动。被拍下来的玩家，将在特设的网站"playface.jp"上展出，其中的表情大多都非常搞笑，让人捧腹。另外，一些日本艺人也参与了此次活动，有兴趣的玩家不妨登陆该网站查看详情。

这些表情大致上被分类为高兴时、惊讶时、生气时与GAME OVER时，有些表情配合衣装给人一种非常滑稽的感觉，说不定你还能看见自己喜欢的艺人在玩游戏时的各类搞笑表情哦。对了对了，这里所说的表情并不只是的静态图片而已，都是一些即时影像的小片段，看过之后，相信能够博君一笑。











超级英雄游戏也获吉尼斯

雷电提供

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》大大超出所有人的预期，其优秀的素质得到了蝙蝠侠FANS和广大玩家的认可。不过，最出人意料的是，它竟然被《吉尼斯世界纪录大全》授予了"史上评价最高的超级英雄游戏"这一项世界记录。本游戏在世界各地媒体的评论中达到了91.67的平均分。吉尼斯世界纪录组织的Gaz Deaves说："我们非常荣幸地授予《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》这一新的吉尼斯世界纪录。这是一款极其优秀的作品，鉴于全世界的游戏专家们对本作的反应，我们相信它理所应当在吉尼斯世界纪录大全中占据一席之地。"

先不去讨论如今的吉尼斯世界纪录是否有"门槛太宽"的嫌疑，可以肯定的是，评委会组织中的蝙蝠侠FANS一定不少。当然，游戏本身的高素质不可否认，对于这样一款创纪录的游戏，细细品味一下也会物有所值。

《战争机器》的毒药饮料

星夜提供

自从Square Enix为《最终幻想Ⅶ》推出了一系列的饮料产品，为游戏推出饮料的创意被不少游戏公司采纳。现在Epic Games也打起了游戏饮料的主意，不过与其他公司相比，他们的《战争机器》饮料至少在包装上更像是毒药，喝这样的饮料还真是要有一定的勇气啊！







由Boston America生产的"战争机器 伊姆能源能量饮料"定价为2.99美元，容量为250毫升。伊姆能源是"《战争机器》系列"中维系世界的重要能源，而这次推出的饮料自然也是一种能量饮料，大红色的易拉罐、醒目的骷髅头标志，足以令人误以为是一种新型的毒药或者杀虫剂……其实在这款饮料之前，Boston America还推出了《生化危机》T－病毒解毒能量饮料、《街头霸王》升龙拳能量饮料等等，品种很多，其中还有吃豆人、马里奥这些经典角色的相关饮料。





冈本吉起的怀旧演说

沙迦 提供

新玩家可能不太清楚冈本吉起这个名字，不过在老玩家心目中他简直就是神的化身。冈本吉起从事游戏行业已经有28年历史，最早他加入了Konami，后来进入Capcom，在Capcom的崛起过程中起到了极其重要的作用。他参与制作的游戏非常多，这里仅列出几个知名的：《街霸Ⅱ》、《快打旋风》、《1942》、《生化危机》、《鬼武者》、《鬼泣》……2003年冈本吉起离开Capcom，创立游戏共和国（Game Republic）公司并担任社长，推出了《源氏》、《异魂传承》等多款作品。

9月2日，冈本吉起受邀参加台北国际数位内容高峰论坛暨交流会，在会上以“对战格斗游戏的时代”为题进行了演说，过程中透露了很多有趣的事情。

回忆早期街机市场

在上世纪七八十年代，当时街机已经在日本非常流行，像《太空侵略者》、《吃豆人》、《大金刚》等名作纷纷登场，100日元玩一次的收费标准让店家获利不少。但由于出现了大量模仿抄袭之作，混乱的市场让店家的收入也随之减少。

当时的游戏设计者普遍认为，应该加大游戏难度，从而缩短玩家的游戏时间，或是设计豪华的框体来提高每次游戏的费用。冈本吉起对于用这两种做法来提高利润都不认可，他觉得前者会让玩家丧失成就感，后者则会大幅提高硬件成本。此时他就在思考用别的方法改变这一现状。

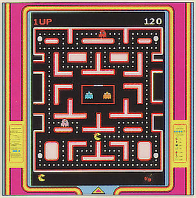
Capcom的黎明期

1987年Capcom推出了《街头霸王》初代，以今天的眼光来看该作非常简陋。冈本吉起并没有参与这款游戏的开发工作，不过后来公司还是把开发续作的重任交给了他。当时冈本吉起就已经对游戏内容有了大致规划，但由于当时电子元件的成本突然高涨，再加上Technos的《双截龙》获得成功，这两大因素使得冈本吉起决定先开发一款模仿《双截龙》的游戏。

《双截龙》的成功代表着协力游戏的流行，协力在当时可是令街机市场飞跃的一大法宝，因为两人同时游戏的话收入就会翻倍。不过《双截龙》也有其致命缺点，一是画面简陋，二是难度太低，老玩家一定记得初代《双截龙》仅用倒肘就能通关的情景。冈本吉起对此心知肚明，于是他拿出质量远远胜出的《快打旋风》（Final Fight），上市之后果然大受欢迎。Capcom高层极为满意，命令冈本吉起再接再厉，开发续作，但被冈本吉起拒绝了，因为此时他的心目中已经有了更好的主意。

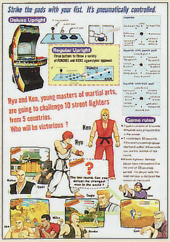
永远的《街霸Ⅱ》

对于《街霸Ⅱ》的成功就不用多说了。和协力游戏比起来，这种输者走人的游戏无疑将街机厅老板的收入明显提升了一个档次。《街头霸王Ⅱ》的成功和Capcom的技术革新是分不开的，《街头霸王》初代只有拳脚两个键，靠玩家按键的力度来决定拳脚的轻重。而在2代中变成了6键制，并支持复杂的









方向指令。

冈本吉起从一开始就对自己的游戏有着清楚的认识。他把游戏中的角色分成了3种，最容易上手的是连打型（如春丽），适合中级者的蓄力型（如古烈），而隆肯这种指令型角色最难上手，但在熟悉之后指令型角色的实力也会更胜一筹。不过他坦言，在游戏推出很长时间后，他在街机厅还是看到大量玩家选用春丽，让他怀疑大家是不是都只是为了看春丽的大腿而已，为此他感觉很伤心。（笑）

在会场上有玩家问，到底隆和肯谁更加厉害呢？这个问题冈本吉起已经不是第一次回答了，不过这次他说得更详细。冈本吉起说这两个角色本来就是能力完全相同的，按照原本的设定在使出升龙拳的一瞬间会出现破绽，如果此时受到攻击就会遭受极大的伤害。后来制作小组把肯的这个设定取消了，却忘了还有个招式一样的隆，因此肯的能力要更强一点。（编注：冈本说的是2代的最初版本。）而像布兰卡的撞人受到攻击时会大大损血这些设定倒是保留了，其实同样是应该取消的。



▲冈本吉起正在演讲ing。顺带一提的是他的手机铃声是李小龙的声音。

从Capcom到游戏共和国

冈本吉起接下来还谈到了很多秘闻，这里简单列讲一下。

★《街头霸王Ⅱ》刚上市的时候并没有引起太大反响，很多玩家还不太适应与人对战这种新颖的玩法。后来经新声社的王牌街机杂志《GAMEST》连篇累牍的介绍，终于让日本玩家认识到了这款游戏的伟大之处。

★《街头霸王》初代的制作人员后来基本上都跳槽到了SNK，SNK因此开发了大量格斗游戏，使得玩家无法花太多时间去钻研技巧，导致产品寿命缩短。为此Capcom和SNK专门开过协商会，就此问题展开了研讨，后来更合作推出过不少游戏。

★因为《街头霸王Ⅱ》的成功，使得Capcom在3D游戏开发方面严重短视，结果在1995年前后经营陷入了困境。后来幸亏《生化危机》横空出世，这才帮助公司走出困境。

★冈本吉起透露他离开Capcom的原因之一是Capcom过于看重经典作品的续作，为了制作全新的游戏他决定离开Capcom开创自己的公司。游戏共和国的理念是“创作新作品、与全世界竞争、重视轻度玩家”。他希望自己有一天还能开发出像《街头霸王Ⅱ》那样的优秀作品，让我们祝他好运吧！

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本



语言其实是一个很有趣的东西，它会随着使用者和使用场合的不同而不断发生变化。除了正式的书面语言，通常我们在游戏或者其他动漫作品中也会看到很多风趣的语言甚至符号，本期的"邪魔院"就和大家简单地聊聊这些语言。如果平时各位遇到其他"火星语"，也欢迎来信告诉小九哦！

东瀛采风

浅谈日本的猫



■江户时代《百怪图卷》中的猫又形象。

平时接触东瀛文化的人应该都有这样的感觉，那就是日本人对猫一直以来都有种特殊的情结。

追溯日本的民间故事，据说猫活到50岁（也有说法是10年以上），尾巴就会分成两条，成为猫又（ねこまた）。而据江户时代《南总里见八犬传》记载，猫又将人杀死并吃掉便可以幻化成该人外型。传说中黑猫所变成的猫又是最厉害的一种，猫又若继续修炼，还可能会变成长生不死的"猫魈（ねこしょう）"。

另一种与猫有关的传说——猫怪（ばけねこ），则是一种喜欢舔行灯（方形纸罩座灯）里的灯油的妖怪。古时候日本人经常用采集方便、价格便宜的沙丁鱼油作为灯油来使用，而鱼又是猫最喜欢的食物，所以当人们晚上点上行灯的时候，幽暗的灯光中就会出现猫在舔食灯油的影子。

到了后来，猫在人们心中的形象慢慢得到了改观，逐渐出现了例如为商家招徕生意的招财猫、知恩图报的猫报恩等等说法。在ACG作品中，黑猫总是与邪恶、巫师等元素联系在一起，但拟人化的猫则多以可爱、搞笑的形象出现。要说近年来游戏中最火的猫，那当然要数"《怪物猎人》系列"中的猫猫一族（アイルー）。

归根结底，不管是否在日本，猫都是一种很通灵性的动物，可爱的外表加上喜欢撒娇的性格让它们总是非常招人喜欢，不知大家是否有同感呢？


■日本最大招财猫，位于爱知县西部常滑市。



流行与时尚

迈入社会的平成一代

近几年，"80后"、"90后"这样的字眼经常在我们的身边频繁出现，看上去这只是区分年轻人出生年代的一种说法，然而实际上却代表了不同时代人之间生活与思考方式的变化与差异，在日本也同样如此。

笼统地说，正在从学校、家庭逐渐走上社会的年轻人在日本都可以被称为"平成一代"。而平成是日本的一个年号，指的是1989年1月8日一直到现在的这段时期的总称（公元2009年为平成21年）。从年龄上来说，平成一代说的就是20岁左右的年轻人，相当于中国的"90后"。

和前一代人相比，平成一代拥有更为优越的生活条件，他们在小学或者初中就能接触电子游戏、学会如何上网获取信息，即使很少离开家门，平成一代也同样能够找到生存的方法。在父母看来，平成一代的个性过于张扬，偶尔甚至有些狂妄自大。他们的价值观虽然与上一辈大同小异，但社会观却因为没有经历日本崛起的时代、只是看到经济衰退的一面而显得太过极端，因此看待问题非常现实，严厉且苛刻的态度有时也会让周围的人倍感压力。

撇开个人从社会的角度来看，见证了世纪更迭的平成时代也发生过很多变化，对年轻人影响比较大的有：手机成为必备通信工具、私立学校增多、就业遭遇冰河期、"秋叶系"宅文化生根发芽等等。其实这里面很多和我们国内也比较类似，只是表现出来的社会现象形式不同而已。


■象征富裕阶层的六本木写字楼是如今很多平成一代的奋斗理想。

闲聊日语

流行语


■动画《银魂》经常出现"どんだけ～"这句吐槽。

以前我们在"闲聊日语"栏目中给大家介绍过日本社会发展过程中出现的死语（即曾被使用但现在已经不再流通的单词或短语），本期我们就换另一个角度，和各位聊聊日语中每年都在不断产生的流行语。

和死语一样，流行语同样是时代的产物，也能反映特定时期社会与文化的潮流变化，日本甚至每年还通过媒体来评选出年度流行语大赏。

どんだけ～

这句话的意思是"为什么要那么……"，情调说话者对对方行为的费解和不满。这句话最初出自日本搞笑艺人松本人志和浜田雅功在TBS上一档综艺节目上的台词，后来被同节目的IKKO推而广之变成了一句经典的吐槽词。

胸キュン（むねきゅん）

这个词是虽然由80年代日本作曲松本隆谱写的歌词传播开来而变成流行语，但时至今日，它依然经常被恋爱中的年轻人用来形容彼此心跳的感觉。单语"キュン（kyun）"其实也是很形象的一种拟态词的表现方法。

KY语

KY即为Keyword，是流行语的一种。和它们的名字类似，KY语就是指将关键字浓缩的一种简化语言（日语则是取假名的首发音字母）。KY语正式被定义并流行是从2007年开始，比较热门的有：GJ（干得好）、KY（不看场合）、Y（糟糕）、JC（女子初中生）、CB（很微妙）等等。

◎

句号也是流行语？没错，原本被用来分隔句子用的句号，和短语或单词连在一起用就变成了特定的标语和短句。这样的用法最初来源自电影《水手服与机关枪》中的人物台词，后来早安少女组（日文名：モーニング娘。）使得这一用法彻底流行开来。如今很多标语和名词中我们都可以看到句号的存在，大家千万别误以为是语病哦！



战国天下布武

《战国无双 3》和《战国 BASARA 3》最近都放出了不少情报，真是让人心痒难耐。而在这些新情报里，最吸引人的绝对是北条氏康加入《战国无双 3》。早在 232 期杂志的"前线狙击"里，纱迦就已经断言北条氏康很有可能会加入了。原因就是《战国无双 3》里有关东三国志篇，而说到关东就不能不提北条氏康。本期栏目就为大家介绍一下这位被称为"相模之狮"的战国风云人物吧！



相模之狮 北条氏康

对于普通玩家来说，北条氏康的名气要比上杉谦信、武田信玄小得多。但在历史上北条氏康无论是地位还是能力，均不逊于战国龙虎。他不但在军事、政治、外交上多有建树，其文才和和歌在日本历史上也是有名的。日本人称他是"文武相兼"、"关东惟一之名将"、"相模之狮"、"战国第一民政家"。一个简单的事实就能说明北条氏康的厉害之处，那就是北条能够长期与上杉、武田两大强豪对抗，如果没有过人之能耐是做不到这一点的。

北条氏康生平简介



▲左为光荣游戏中的北条氏康，右为历史画像。

北条氏康（ほうじょう－うじやす）生于永正 12 年也就是公元 1515 年，死于元龟 2 年（1571 年）。他是后北条氏的第三代家督，生于相模的小田原城。

北条氏康的祖父是开启战国时代下克上之风的北条早云，北条早云本来只是一个食客，但凭借高超的政治和军事才能，打跑了室町幕府的掘越公方（相当于地方官），夺取了相模国，这就是"下克上"的来历，而他也被后人称为史上第一位战国大名。北条被自认为根正苗红的各路豪强视为欲拔之而后快的眼中钉，处境非常危险，北条氏康就是在这种环境中长大的。

1530 年，北条氏康初次出阵，受到父亲北条氏纲的肯定。1541 年，北条氏纲去世，北条氏康继任家督。氏康上台之后一年就重检田地，并改革税务制度和货币，并发明了稻米二期作。这些改革奠定了北条氏的经济基础，也为氏康赢得了"战国第一民政家"这个称号。

1546 年，关东管领上杉宪政以古河公方足利晴氏为号召，联络关东各路大名组成八万大军包围了北条氏的川越城。北条氏康率八千精兵进行奇袭，一夜间令八万大军土崩瓦解。此战的胜利令氏康占据了武藏国，把上杉宪政赶出了关东地区。后来北条氏康更立"傀儡"足利义氏为古河公方，基本上占领了整个关东地区，北条氏从此成为战国最具实力的大名之一。

1554 年，北条氏康与武田信玄、今川义元建立了甲骏相三国同盟。这个同盟有利于三家各自发展，直到今川义元死后才由武田信玄撕毁和约。1561 年上杉谦信受上杉宪政所托进攻小田原城，关东大名纷纷相附，但最后依然无功而返。三年后，北条氏康在国府台之战中大破里见义尧，关东大名再度降伏。1569 年氏康与谦信达成和睦，组成了相越同盟，两年后病逝。

坚城小田原

北条氏康在战国历史上有着举足轻重的地位，但在游戏中出场的机会却很少，这大概是因为他在和战国名将对阵时胜率不高的缘故。氏康曾经和今川义元、上杉谦信、武田信玄三位强豪交手过，1545 年氏康与今川义元在长久保城对战，结果落败并丧失了夺取骏河的机会。1561 年"越后之龙"上杉谦信来攻，北条氏康采用坚壁清野的战术，准备了两年份的粮食，全军死守小田原城。上杉谦信久攻不下之后，15 天后黯然退兵。1569 年，武田信玄因为相越同盟而发动进攻，面对来势汹汹的"甲斐之虎"，氏康再次死守小田原城，信玄也不得不退兵。不过信玄撤退后氏康的两个儿子妄图追击，结果被杀得大败。

连战国龙虎都奈何不了，小田原城真不愧是天下坚城之代表。小田原城也俨然成为了北条氏康的象征。不过氏康去世之后，其子孙照猫画虎，想靠小田原城让丰臣秀吉知难而退，结果最后全族灭亡，可见光靠城是不行的。

河越夜战

虽然北条氏康没胜过战国名将，但他收拾虾兵蟹将还是绰绰有余的，其生平军事上的代表作就是河越夜战。1546 年，以上杉宪政、上杉朝定为首的八万关东联军把北条氏的川越城围得水泄不通，川越城的守将是北条家的名将、有"地黄八幡"之称的北条纲成。联军久攻不下，决定以长期围困的方法耗光城内的粮食。当时城外的北条氏康手下仅有八千人，在联军看来完全不值一晒，胜利只是时间问题。于是联军召来商人和妓女消遣，军营有如闹市一般热闹。

氏康看到这个情况，先是假意求和麻痹敌人，然后派人潜入川越城内，约好 4 月 20 日晚上举火为号，内外一起偷袭联军。当夜 1 万 1000 名北条士兵（城外 8000，城内 3000）夜袭联军大本营，联军毫无防备，八万大军土崩瓦解。首领上杉朝定死于乱军之中，扇谷上杉氏随之灭亡。另一首领上杉宪政虽大难不死，但随后就被北条军逼得逃出关东，关东管领一职名存实亡。



▲北条家的家纹，令人想起了《塞尔达》里的三角力量。

河越夜战对战国局势的影响非常大，后人把它和桶狭间之战、严岛之战一起，合称为日本战国三大奇袭战。此战充分表现了北条氏康的军事才能。相信在游戏中定然少不了这一战。

游戏中的北条武将

北条氏康在游戏中的表现不多，其手下登场的机会自然更少了。北条氏康手下的头号大将就是守川越城的北条纲成，他每月 15 日必向八幡神祈祷，作战时全军都身披黄色军服，因此人称"地黄八幡"。不过在纱迦的印象中此人几乎没在非 SLG 游戏中登过场。

不过北条家手下有一名武将大大有名，他就是风魔小太郎。风魔小太郎是北条忍军首领的名号，历代首领都叫这个名字。因为人们对忍者的喜爱，风魔小太郎经常在各种文学作品中登场，而且一般都是和服部半藏齐名的对手。

在《战国 BASARA》中有一个名叫北条氏政的老头子，在历史上他是北条氏康的次子兼继承人。北条氏康对儿子的教育是非常有名的，他的七个儿子团结无比，从不内讧，这在战国时代是非常罕见的。不过北条氏政的能力实在不能和其父相提并论，在日本有这样一个传说：有一次氏康和氏政在军中吃饭，当时军中条件艰苦，只有米饭和汤。氏政先盛了一碗饭，往里面倒了一碗汤，吃着吃着发现不够，于是又往饭里加了一碗汤。氏康看到这番情景，不禁摇头叹息：一个连自己食量都搞不清楚的人，还能指望他在大事上有什么远见吗？后来北条家果然就是因为氏政缺乏远见，而被丰臣秀吉的大军给灭了。



▶《战国BASARA》里的北条氏政。

本期的“影漫搜查线”我们将给大家介绍即将登场的《薄暮传说 剧场版》和《仙乐传说OVA 特塞阿拉篇》的最新情报，各位“《传说》系列”的FANS可要仔细看了哦！

动画的《传说》

文 九兵卫

——《薄暮传说 剧场版》&《仙乐传说OVA 特塞阿拉篇》

去年夏季发售的《薄暮传说》给很多喜欢日式角色扮演游戏的玩家留下了很深的印象，也将“《传说》系列”带上了一个新的领域，本月17日，游戏的PS3版也将与所有FANS见面。而前段时间公布的Production I.G制作的剧场版，日前也正式确定了登场角色和具体上映情报，本期就让小九带领大家彻底了解一下本片。另外还有《仙乐传说OVA 特塞阿拉篇》的信息也一同送上，各位赶紧往下看吧！

薄暮传说 剧场版

声优 鸟海浩辅，宫野真守，中原麻衣，森永理科，久川绫。

制作 Production I.G **上映日** 2009年10月3日



故事背景

人类与魔物之间的激烈战斗“人魔战争”已经结束三年。皇帝驾崩之后，帝国便一直处于无人统帅的真空之中，世界也随之迎来了表面上的平静。人们赖以生存的能源——艾尔，那是构筑繁荣和安定的惟一存在。艾尔结晶化的产物又被人们叫做“魔核”，而产生结界并守护各地城市的魔导器，正是以魔核作为动力源。

开端



某一天，在帝国的某处森林，隶属于帝国骑士团纳雷恩小队的两名新人骑士尤利和弗林，以及作为两人前辈的孪生姐妹骑士夏丝蒂尔和希丝卡，四个人共同执行着调查艾尔能量出现异常的任务。击退了那里的魔物之后，尤利等人在森林深处的遗迹中发现了一处未知的魔导器，众人本想继续调查，不料此时森林周边突然发生了巨大的异变……

尤利与弗林

尤利和弗林两人都在帝都扎菲亚斯长大，从小就是一对非常要好的伙伴。怀着对骑士团的憧憬，两人不约而同地穿上了骑士团的铠甲。虽然还是好友，但为理想而战的尤利以及为了正义和秩序而战的弗林，已不再像儿时那样单纯，有时也会在一些做事方法上产生摩擦。即便如此，这对默契而又性格迥异的好友，在骑士团中新人也依然是最耀眼的新星。



◀▲两人在骑士团中的经历也为日后角色转变的打下了伏笔。

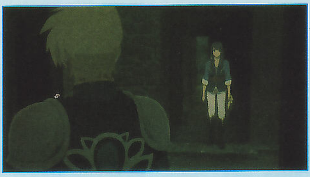


■看似苛刻的纳雷恩队长其实对尤利和弗林两人还是非常照顾的。

骑士团的成员

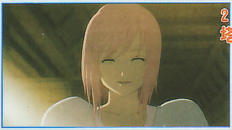
由于剧场版讲述的是发生在游戏剧情之前的故事，所以骑士团就成了故事的主要舞台。此时骑士团的团长仍然是阿雷克塞，而尤利和弗林所在小队的队长则是纳雷恩。除了执行任务，小队内的成员之间平时也会发生种种有趣的事情。

看点分析



1、尤利离开骑士团的原因

很多玩过游戏的玩家都对尤利离开骑士团的原因有着疑问。表面上尤利是因为看不惯贵族们利用骑士团的做法以及帝国腐朽的法规而愤然离去，但这其中似乎还有着更深层的原因。尤利在骑士团说过：“我不想再看到有人在自己面前死去……”，难道他在战斗中曾经失去过自己重要的人？



2、艾丝缇尔、丽塔以及雷文的过去

剧场版中，我们看到了艾丝缇尔的镜头。身为公主的她此时因为卷入争夺皇位的纷争而被软禁在皇宫内，和尤利相识也是后来的事情。而关于丽塔和雷文，目前已经确定两人会在片中出现，造型则和游戏中相似，关于他们两人的过去也很值得关注。

3、骑士团的孪生姐妹



作为剧场版的原创角色，夏丝蒂尔和希丝卡这对孪生姐妹无疑是最受玩家瞩目的。虽说在骑士团她们是尤利和弗林的前辈，但在生活中相处却很轻松。从目前来看，夏丝蒂尔和希丝卡应该就是剧场版中的女主角了，难道说片中还会有关于她们的恋爱剧情?



夏丝蒂尔

シャスティル
声优：小笠原亚里沙

身为姐姐的夏丝蒂尔在骑士团中主要负责指导弗林，而战斗中她会和妹妹希丝卡利用回复和防御术技来承担支援攻击的任务。



希丝卡

ヒスカ
声优：水泽史绘

比姐姐略小一点的希丝卡是尤利的专属指导前辈，怀着同样的理想和夏丝蒂尔一起加入骑士团，不过她的性格却一向比较活泼。

仙乐传说OVA 特塞阿拉篇



▲原作中人气颇高的同伴们也会在“特塞阿拉篇”中继续登场。

制作 Frontier Works

声优 水树奈奈，小西克幸，折笠爱，桑岛法子，小野坂昌也 。

发售日 2010年春季

《仙乐传说》可以称得上是近年“《传说》系列”又一个人气极旺的系列。不仅游戏原作先后登陆NGC和PS2平台，去年甚至还在Wii平台推出了外传作品《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》，引起了FANS很大反响。和其他《传说》一样，《仙乐传说》从2007年6月开始也被改编为OVA动画（全4话）与所有玩家见面。而如今，FANS又将迎来新的续篇——《仙乐传说 OVA 特塞阿拉篇》



▲在OVA前篇中，柯内特由于成为天使而失去了作为人类的心灵，不仅无法说话，甚至连感情表达也做不到。为了让柯内特恢复正常，罗伊德等人将展开新的冒险。

之所以要制作续篇，一方面是由于OVA所介绍的剧情并没有完结，另一方面也是为了回应FANS高涨的热情。虽然尽管据动画的制作方Frontier Works称新OVA将于明天春季发售，但从目前的信息中我们已经可以把握其中的一些关键看点。



▲新OVA的画质比起一年多以前的前作要高出很多。

Movie 电影 无耻混蛋 Inglourious Basterds

类型 战争、动作

上映日期 2009年8月21日(美国)



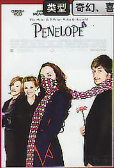


本片的故事发生在二战期间，一群犯了罪的美国士兵原本将要被处以死刑，但是非常时期采取非常政策，他们被允许戴罪立功——深入已被纳粹占领的法国去执行一项危险任务。对于影迷来说，这部影片除了布拉德·皮特等大腕主演外，最大的期待莫过于就是本片的导演兼编剧昆汀·塔伦蒂诺对于战争的表现。这位以《杀死比尔》等片名声大噪的另类导演将在自己的这部最新作中再次颠覆传统。而另一男主角克里斯托弗·瓦尔兹（奥地利）还通过本片获得了今年的奥纳影帝。本片日前刚刚在美国上映，同样好评如潮，票房居高不下。

Movie 电影 真爱之吻 Penelope

上映日期 2009年9月4日(中国)

类型 奇幻、喜剧





因受到古老家庭的诅咒，佩内洛普生来就长着一个猪鼻子，只有得到真爱之吻才可以破除魔咒，于是她便开始了寻找真爱的艰苦道路……这部由加拿大新锐导演马克·波兰斯基执导的《真爱之吻》，剧情设定离奇古怪，很容易让人联想到《剪刀手爱德华》等类似题材的经典影片。虽然本片以爱情为着眼点，但整体却更像是一部轻松幽默的喜剧，在欢笑的同时表现了一种乐观向上的生活态度。看惯了好莱坞动作片的影迷不妨通过本片来调节一下胃口。

Movie 电影 美食从天降 Cloudy with a Chance of Meatballs

类型 喜剧、动画

上映日期 2009年9月18日(美国)





继《飞屋环游记》、《豚鼠大冒险》之后，又一部制作精良的3D动画电影将在秋季与广大影迷见面。本片由哥伦比亚影业制作，也是索尼电影娱乐公司首次尝试3D动画电影这一热门领域。电影改编自同名畅销童读物，讲述从小就热爱发明创造的弗林特·劳克伍德为了解决日益严重的全球食物短缺问题，力图找到一种让美食从天而降的方法。几经努力后，他终于成功了。彩色的云朵载着汉堡、意大利面、冰激凌从四面八方飞来，无数美食瞬间充满了整个世界……

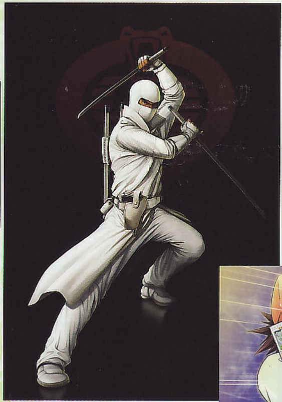
游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

8月份最佳作品评选已经圆满结束，我们为获奖者准备的RAINBOW数位板、数位板代金券以及插画教程等奖品都已经有了归属。鉴于目前参与我们征稿的朋友越来越多，而按照我们的奖品设置，获奖者的比例偏小，因此，我们在9月份的征稿中特别增加了一个抽奖环节，希望能够让更多通过投稿来支持我们的朋友能够有所收获。不过篇幅所限，8月份的具体获奖情况以及9月份的奖品具体设置，请大家参看第104页“读编往来”中的“一刀有话说 特别版Vol.4”小版块。在这里需要再罗嗦一句，我们的系列征稿活动时刻等待着你的参与，丰厚的奖品正在向你招手！



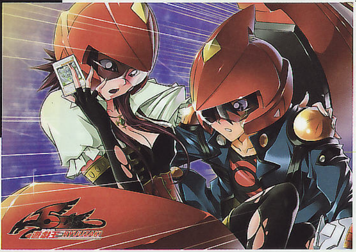
上海·许建闳

作为当年《特种部队》动画中人气最高的反派角色，白幽灵以其帅气的造型和利落的身手给大家留下了深刻的印象。而以真人电影版造型示人的他，更显英姿飒爽，FANS们此刻泪流满面！



上海·Manson

从《街霸》系列”推出那天起，角色全家福式的插画从来就没缺过，不过像上图这种将所有人物的表情都处理得如此妙趣横生，同时画风还又颇为成熟的同人作品，还真不多。啥也不说了，私下珍藏先。



广州·八望龙崎

凭借那幅《英雄无敌之常山赵子龙》获得我们8月份征稿大奖的八望龙崎这次带来了取材自《游戏王5 DS》的新作。动漫风格的人物造型结合明朗的配色，再辅以速度线，整个画面被营造得动感十足，相当不错。





北京·EvilZ

在《怪物猎人3 tri》的世界中猎人们首次获得了探究水下世界的机会。也许是在各种水生怪物中，左边这条灯鱼龙造型太过奇特，它便成了猎人画手EvilZ笔下的写生对象。不过在本刀看来这家伙倒是丑得有几分可爱！

北京·hollowbamboo

可能很多人对《公主的皇冠》这款老游戏的印象并不深，不过作为《奥丁领域》的前传性作品，该作在人物造型上倒是和后者一脉相承。左图再现的是游戏中公主通过吃果子补充体力的场面，清新淡雅的画风可谓赏心悦目。



成都·Aloo

Aloo同学最近表现非常活跃。这次出现在他笔下的是博丽灵梦，来自同人射击游戏“《东方》系列”。通过作品看得出作者画技精进不少，而此前作品画面不够整洁的问题也得以解决。期待他的新作！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿：请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

Email 君临天下：开学就高三了，我还有一堆游戏没玩呐，只好留到明年6月了，想做好学生真痛苦……（一刀回复：高三的确是非常时期，但如果你能够抵御住包括游戏在内的各种干扰而潜心钻研学业，那么起码说明你拥有大局意识，并具备战胜自己的能力。你接下来的几年甚至几十年都将因此而持续受益。）

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想
品游人生活

有的游戏实在是太难，难得让哪怕再温和的人也失去耐心；有的游戏实在是太烂，烂得让哪怕再有爱的人也失去兴趣。

你愤怒地摔过手柄吗？你有过着急得直冒冷汗的经历吗？你疯狂地大叫过吗？你愤怒地拍过自己的大腿吗？本期话题：“摔手柄”游戏大征集。不过好孩子在玩游戏的时候一定要冷静哦！本文意在防患于未然！

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-860212.aspx

忍龙就是要你忍！

fubo_1

《忍龙》说第二，有谁敢说第一的？

joe_1983666

《忍者龙剑传》登陆PS3的第一作需要摇晃手柄来提高忍法效果，加上PS3手柄没有腕带，玩到兴头上手柄飞出去是很正常的。

ziyanghua

《忍龙》超忍第13关到第一个存档点路上，两批机器娃娃、一批电锯怪、一批阿黄、一批人马，个个都会秒人。先苦后甜啊，超忍把最终BOSS打成QTE状态后潇洒的把手柄一扔，当然是扔在床上，然后学着隼龙的动作手舞足蹈，太激动了，这辈子最难忘的游戏，就是《忍龙》你了！其实能让我有摔手柄想法的都是好游戏的高难度，一般素质雷导致游戏很难继续下去的游戏都是直接封盘，受不起这罪。

冷静淡定的好孩子

yiburuxin

我是理智型玩家，还没摔过手柄。愤怒的VIDEO GAME NERD经常摔手柄。

苦定回甘

玩游戏时也很淡定，从来没有摔过手柄，玩游戏最好还是不要太投入的好，在网上看过很多因为游戏歇斯底里的，德国BOY就是众所周知的筒子，摔摔手柄砸砸键盘的还算轻的，我还见过因为玩游戏互掐的，这就劳民伤财了，所以说要适当游戏。

yiyi5354

以前小小地摔过FC的手柄，自小还是挺爱护机器的，就算玩得再怎么让人火大，也不会去发脾气。毕竟是玩游戏寻开心，不是为了让自己更生气，长大了更是如此。没必要为了一个游戏去破坏另一种东西。



又摔又砸，好孩子不要学！

solidrx

基本上我是玩体育游戏的时候有比较严重的摔手柄倾向，有一次在玩《FIFA 09》时，在苦守90分钟后被对方在加时攻入一球，我立刻把手柄往自己的头上砸，而且是用类比摇杆砸……只要是被反超，或者是做了一些不应该有的失误，又或者在胶着的情况下被追平都会这样。还有一次是玩《街霸IV》，跟Seth打了六七个回合都没赢过一次，最后把山寨手柄给“分解”了。

Homefiy

很多次玩《机战》的时候，被1%～5%的命中率击中，也有95%～99%打不中的敌人。遇到这样的情况，我往往都会拍自己的大腿。又或者对不幸的机师说：“你可以去死了！”

zeao

当我打掉《大魔界村》的5号BOSS后终于看到了那扇大门。就要进去时听老爷爷和公主说了几句话，之后又回到第一关的开头了，我当时差点哭出来！好在第二周目的宝箱增加了给予好用道具的女神/公主。等我明白后，每次见到她眼睛就想要流水。

PlayShinji3

摔手柄只有一次。十多年前，放学后邀请好友来家里玩MD的《饿狼传说2》。对方的金家藩在被我打到一点点血时搓出了超必杀，一顿乱舞，一发逆转。我当场摔了我新买的6键手柄，还坏了。这以后我再也不摔手柄了，不和钱过不去，可以摔摔别的东西出气。

Crazydm117

《COD WAW》老兵难度，面对手雷雨和小日本的自杀性攻击我泪流满面了……

ddex

DS上的《太鼓之达人DS 七岛大冒险》，在地铁上打困难满星的一首歌，打来打去打不过，最后一次发火了，把NDS一拗二，也就是人为性的断轴，还大声的说了句：KAO！整个地铁的人都刷地朝我看来……

人间凶器

我从不摔手柄，只是把盘掰成两半后飞垃圾桶。

近日其他“快乐的帖子”

northcong1500 LZ

你认为在完成《GT5》之后山内一典会接着做什么？你有好的想法可以发邮件给山内：Kaz_cooldude69@hotmail.jp

悲伤的杀手

现在就开始做《GT6》，估计还能赶上PS4晚期！

大赖蛤蟆

做“6P”！

ashmoon LZ

从“我们还不想死”到“你们还是安息吧”

MMV：“请预约《国王物语》吧！我们还不想死。我们会尽最大努力的！你看我们的游戏进白金殿堂了！感谢大家在超薄版PS3发售的日子还来关注我们的游戏！”



结果首日销量——5900套，消化率28%。

“你们还是安息吧……”

不过《国王物语》欧版先行数月，销量已经接近10万。

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■TGS即将到来，今年与往年最大的不同是小编们将带着幸运读者一同奔赴展会现场，为大家作出全新角度的报道，如果大家有什么建议或是意见，就请快快来信告诉我们吧。
■新小编脆薯条的八卦小栏目正在紧张筹划中，欢迎想要了解编辑部八卦或是各种事情的读者给我们来信，小编们尽量知无不答，言无不详。





★Email 小马：给火云：小火，我还记得去年你在TGS那魁梧的身影，加油！游戏不要停！拼命工作！拼命玩！

本期流行游戏 What's in

吉他英雄5 多机种 （5人）

只有《吉他英雄》这样的游戏才能烘托起编辑部少见的欧美摇滚乐氛围。
——会儿弹琴一会儿打鼓的雷电忙得不亦乐乎

灵魂能力 毁灭宿命 PSP （11人）

让你多活几分钟，等我出去换个语音再来收拾你。
——上手第一战，满口日语的奎爷把多边形给雷翻了。

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院 PS3/X360 （3人）

继《蝙蝠侠 黑暗骑士》之后，超级英雄又一次成为编辑部内绝对的焦点人物。
——埋头研究美式漫画复杂人物关系的雷电留

机动战士高达战记 U.C.0081 PS3 （2人）

网战很强大，就是东西太贵买不起。
——炎骑士



杂志相关

吉林 黎明："热血最强"是我以及我身边很多朋友最最最喜欢的一个栏目，本期再度复活，每次看完达人玩家种种"非人"的表演后，都可以从里面借鉴新的打法，或者让你了对某款游戏有更深更新的了解！不看"热血最强"我不会知道：奎爷会在天上游泳，《宇宙巡航机》真的会有人玩到256周目，等等等等……因为种种原因买了八年的UCG少了很多本，光盘也所剩无几。我想是不是可以在条件允许的情况下，把以前的"热血最强"每一期挑选一个放到新的杂志光盘里面。好想再看看《零》的最速，《超级马里奥》的世界最速！还有很多想看的都想不起来了，这样做既可以让我们这些老读者怀旧一下，也可以让新读者或者新玩家们学习学习！

纱迦：放以前的老东西，从技术上来说是相当简单的，但这是杂志的大忌。可以想象，如果我们这么做了，肯定会有不少读者认为：UCG是不是没东西了？把以前登过的内容再登一遍？更严重的估计就要联想到骗钱上去了，毕竟对于之前的内容读者们已经付过款了，花钱看重复的内容谁都不愿意的。除非确实有大量读者来信表示想看某个内容时，我们才能考虑一下，至于像这种每期放一个老内容的做法不现实。

Email 李典：TGS众小编经验丰富，无须嘱托相信定可完成读者赋予的使命，此不再多言。有一点需要嘱咐，今年的TGS Showgirl报道一定要继续去年的风格，报道攻略化，数据详细化，头像整齐化，打造世界第一TGS Showgirl解体真书！

大家赶快就TGS提出自己的意见吧，不然就真成Showgirl解体真书了！

湖南 刘文远：次世代都进来5年了，我还是只有PS2。近来闲得无聊翻老杂志，发现了200期的《凉宫春日的迷惑》攻略，记得当时是因为雪灾，所以没拿到盘，攻略到手也没细看，结果现在看了才知道原来这篇攻略写得这么棒！我觉得是UCG所有攻略里写得最好的（我就看了三年多杂志，要是以前有好的请原谅）！作者对凉宫原著的熟悉程度在两年后的今天看来依然令人惊叹，不但风格独特，而且行文颇具谷川流的风格，只能说作者太有爱了！我冲着这篇攻略把游戏找回来玩了一下，结果发现：这个游戏的素质实在太对不起这篇攻略了！

"这个游戏的素质实在太对不起这篇攻略了！"——这句话简直是对于一篇攻略所能给出的最高赞誉了！

本期读者语录 上海 潘净娴：这次的"多边小百科"确实很怀旧，小时候玩《超级马里奥》的时候死就死吧，也没注意到怎么个死法，现在感觉很隆重啊。
（玛娜回复：用隆重来形容这篇文章好像有点……）

Email Advent：最近上网找了一下模拟器游戏有什么好玩的，发现一款已经被我遗忘的，小时候想玩但又没能玩的游戏——SFC的《大贝兽物语2》，兴奋的我马上下载回来。刚开始觉得还不错，SFC有这样的画面已经很赞了，况且人设和剧情还很吸引人。可逐渐玩下去发现这遇敌率会不会太高了点？怕个楼梯走两三步都能遇到敌人，不仅游戏进度被严重拖慢，还是对我耐心的巨大考验，有好几次因为遇敌率太高被耗到弹尽粮绝差点全军覆没。现在因回复药已用光被卡在第一个BOSS那，天啊！这也太难为人了吧！

要我说的话，其实大家都被现在的游戏惯坏了。现在我们玩游戏，不但要能随时保存，还要能接关，接关最好是信春哥原地复活，通关最好奖励究极装备并继承二周目，好让我们重新虐待电脑。回想一下以前FC时代的游戏，死完了就得重头开始，一个迷宫就一个存盘点，还是在入口处，死了就要重来，几个小时白打。当然我不觉得这是游戏的退步，反而认为这是进步，只是回头重玩的时候就要花点时间适应了。

Email ★南宫◎煌★：昨晚买到UCG233期，封面的奎爷让我震撼不小，先赞一个！说起奎爷，我在初玩《战神》的时候，觉得奎爷特别难看，可是，后来我发现，奎爷似乎不能用一般人的审美去品评，那叫一个铁血真汉子啊（想起春哥了~）而且，一款有背景的游戏，觉得应先了解其背景，当你了解了希腊神话的背景，玩起《战神》来便有了全新的代入感。

彪悍的人生不需要长相，奎爷何止不能用一般人的审美去品评，就是审美两个字都不该和他放在一起，反正我每次玩《战神》的时候都将他默认为一架移动战车或炮台。至于《战神》的背景和相关的神话、神祇，在以前的杂志上也曾有过详细介绍，有兴趣的话不妨找来看一看。

长春 Sakis：这期（232期）的四格激起了我的妄想之魂，编辑部平时会不会出现以下场景呢——炎骑士喝下了红牛，STR+5；九兵卫磕到了办公桌，HP-30；胜员师排骨套饭入手了！晴天：“玛娜今天皮肤格外好呀~”（玛娜：晴天的好感度+10）；纱迦：“PS3不可能在一个月之内不降价！”（纱迦“伟大的预言”技能登峰造极了！）

……好吧，以上纯属无责任YY，不过……这是多么欢乐的一个编辑部啊！

相比较而言，这些场景在编辑部更经常发生：炎骑士玩了《运动胜地》，体力-50；九兵卫在电脑前熬夜加班，体力-200；胜员师全奖杯入手了！晴天：“玛娜，你的稿子该给我了！”（玛娜的疲劳度+20）；纱迦：“XXX跪下！”（纱迦“狮吼功”技能登峰造极了！）……这是多么危险的一个编辑部啊！

★Email 小死死：索尼实在是太贴心了，出了超薄板PS3，简直就是为我这种瞒着老爸买机子，整天找地方藏的人提供了方便。XD

西安 liaosrx126：话说231期中的纱迦好人伤心啊！小弟我于229期146页下方的“本期读者语录”中都声称纱迦像《FF XIII》中的Snow大叔，可当时纱迦并未理会，而是玛娜姐出面回答的，当时我认为纱迦是看了没回应。可看了231期让小弟我很伤心，难道我们男FANS就不如女FANS吗？我希望纱迦兄能写个明信片来解释一下，否则就按“重女轻男”对待！

你错了……不是我重女轻男，是玛娜重男轻女呀……

汪汪！

芜湖 吴昆：咱顺利的进入了重点高中的重点班，而且可喜可贺的只是上去说了下咱将来会怎么做，就在五位候选人中脱颖而出，被众位尚不认识的同学选为了团支部书记，以下乃是我自己内心的想法：咱的计划也不多，现从班上团员发展起（虽然重点班的学生基本上都是团员，换个角度说的话咱管的人还不少，哈哈。）将他们一起带入TV game的海洋，体会下《Call of Duty》的宏伟战役，体会下《left 4 dead》的紧张刺激，顺便再体会下众RPG的磨人手段（全隐藏要素啊，真的让我伤痛脑筋）估计一段时间下来，咱班不仅学习是重点班，搞不好还能培养出几个核心玩家呢，估计SONY会因此给我颁个奖再写本书——《将陌生人带入核心殿堂》，最后再赠送我所有PS3游戏，这样我就能多玩几个游戏了。

若按此法实施，我担心你最可能解开的成就首先是“老师的愤怒”。

宁波 王开：最近出了点小毛病，就是遇到什么东西都会将其不自觉地转化为游戏盘的价格和数量以及游戏机。比方说我某天吃了3个KFC汉堡后，就会想起我吃掉了9张游戏盘≈180个小时的欢乐时间≈7.5天没日没夜的疯玩时间。再举个例子，同学买了台7000元的高档电脑，我就自动转化为3台PS3或4台X360，抑或是2台PS3+1台X360+1台Wii，Oh，my god！那是什么壮观的景象啊，比起这面前的一台黑大个强多了。

此言差矣，物品不光要看它的价格，还要看它的升值空间。拿电脑来说，它可以作为工作工具为我们带来更大的收益，而主机就只能不停地消耗游戏盘了……当然，如果你是职业玩家或者靠这个吃饭，就当我什么都没说……

佛山 岑伟权：这一期看到火云的离去加上晴天的病真的感觉有点沉重哦，不过旧的不走，新的也来不了啦。呵呵，就像新陈代谢那样更替，再正常不过了，不过，我确实不舍得火云，对着那么久了，有感情嘛！而晴天你的病也得快点好起来哦，弱弱的给你说吧，其实我平时也是跟晴天一样，很少喝水和做运动的……我在看了晴天那日志后立刻行动喝多两升水了……

现在大家一看到晴天，就已经感到嗓子冒烟，然后就要喝水。晴天喝水可以和曹操的忘梅止渴一起传为佳话了。

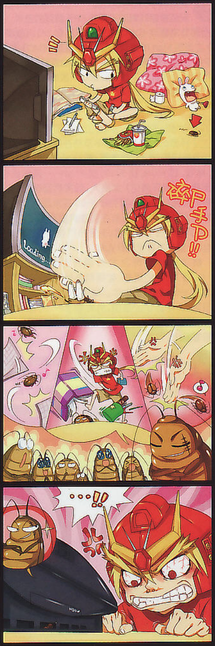
没错，看完晴天的Blog后，我立刻痛下决心购买了向往已久的跑步机，有种如获新生的感觉啊！

Email 贫僧不是和尚：这是在下第一次写信，这次主要是讲一件事，不知各位小编有没有收到过各种骗钱的短信？差不多就是汇款到某个帐户，真是郁闷，今天我就收到了，麻烦！我在收到N小时后这样发一短信，如下：“某某某先生：您涉嫌电话诈骗，你有权保持沉默，因为你说的每句话都将成为呈堂证供，你可以聘请律师为你辩护，如果你钱不够我们将聘请公共律师为你辩护，你名下的财产将在第一时间被冻结！如果你马上自首，我们将考虑从轻宣判！”这次就到这里over了，希望各位小编能期待下一封！

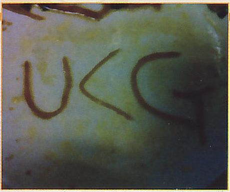
我觉得你的短信不如你的署名精彩。

虽然我很想知道后话，不过你的短信发送过去十有八九是要石沉大海了，据说骗子们使用的是电脑上的软件批量发送软件，并没有接收短信的功能，否则收获到的各种有创意的讽刺和挖苦应该都可以编一本书了。

道高一尺魔高一丈 剧本 炎骑士



本期读者语录 Email ★南宫◎煌★：哈哈，炎骑士家闹小强啊“我家也闹，但是我一般都无视它们，只要它们没碍着我，我基本不会痛下杀手，当真已经臻至“麻木不仁”的境界了，呵呵……（玛娜回复：我在家里偶尔也会发现小强，同样从来都不会痛下杀手，不过不是“麻木不仁”，而是怕得都要飞起来了……）



Email aimana：这是我无聊，吃饭时用土豆丝摆的！支持 UCG！

Email abc26288268：有个问题一直想求解一下，为什么我既非常喜欢《战争机器》、《光环》、《忍龙》这种很 Man 的游戏又会特别喜欢 PSP 上的《秋之回忆》、《Clannad》这种恋爱游戏，莫非这就是传说中的人格分裂？

这位同学，我可以透露一个小心得给你，多玩玩恋爱游戏有助于提高 FPS 游戏的技术。本人目前非常喜欢《COD4》、《COD5》、《KZ2》、《战争机器》之类很 Man 的游戏，但同时更喜欢“《MO》系列”与 PC 上的一些美少女游戏……打枪游戏过度刺激，偶尔要学会多玩一下美少女游戏来放松自己，两者兼得才是王道啊～

Email XiaoJ Tang：上次听了多哥对《飞屋环游记》的评价，迫不及待在周末去电影院，看完之后回家，洗澡、洗衣服、看 UCG、睡觉、起床、洗漱、穿衣、找 iPod、找 iPod、找 iPod……突然顿悟，昨天看《飞屋环游记》太投入，回家后回味无穷，洗衣服前没掏衣服……想当年 iPod 在水里泡了一天，电吹风吹干照样用，无奈在洗衣机里搅和了几十分钟，终于还是去了。不忍，于是分尸（好吧，这个转折有点快，就想看看里面什么样）

费了九牛二虎之力才撬开后盖，凭的是一把……菜刀，当时就想，如果有奎爷的混沌之刃，只能佩服 iPod 的工艺之牛。撬开之后突发奇想做成了钥匙扣，堪称史上最贵，外壳做了一个，芯片做了一个，可以当情侣扣送 MM（待定），所以“心”片那个留着没用。

不得不说你的想法还是很有创意的，不过看到了实物图之后，我强烈建议你把“心”留下，把 iPod 的“尸体”送给 MM，不要问我为什么……



Email linwei2670：今天我在玩 Wii《运动圣地》的时候，我妈有点好奇地坐在旁边看着，我就顺势把手柄给她，说你来玩下乒乓球，她跟往常一样看到游戏方面的就直摇头，说不会玩。我把手柄硬塞给她，没想到她一挥舞起来打乒乓还有模有样，打到兴奋的时候，还开始炫耀她以前就是乒乓健将，玩起扣杀的时候还会兴奋的大叫。此情此景，我不得不赶紧把相机拿来抓拍，这可是相当难得的一刻——我妈也玩游戏了。我小时候可受尽了我爸妈专政的苦，他们对游戏是深恶痛绝，封杀了我十几年。我妈是连电脑也不会开的人，只要一听到游戏就避之不及，即使现在看到我在玩，还总会唠叨“这么大了还玩。”（我是 84 年出生的）此时此刻，我竟然看到了我妈第一次玩游戏的情景，而且一玩就爱不释手。这就是 Wii 的魔力，Wii 能化腐朽为神奇，变不可能变可能，真是太神奇了。

希望此景能够给深受家长压制的同仁们提供一点点启示，嘿嘿。

不错，很好！你的经历可以作为任天堂进军中国大陆的最好广告。

Email OSking.Lu：《怪物猎人 3tri》中的那个扁扁的藏在泥里装红水草的怪物到底叫“灯笼鱼”呢，还是叫“灯鱼龙”呢？我看编们一会儿叫鱼，一会儿叫龙……这不是个小问题，称呼决定性质。如果是“龙”，讨伐时要准备龙属武器；如果是“鱼”，那么它是不吃龙属的，所以讨伐时该准备大号平底锅外加少许食用油盐酱醋及厨房猫一只……

其实它的正式称呼应该是灯鱼龙，这是它的学名，但是它的资料介绍中有提及“因为头顶顶了灯笼一样的球，于是又有了‘灯笼鱼’的外号”（非原话），平时叫名字总是一会儿灯鱼龙、一会儿灯笼鱼，搞的自己也弄不清楚了，不过以后杂志上将统一为灯鱼龙。不过不能根据名字来判断弱点哦！灯鱼龙基本不弱龙的，最弱电，次弱火。

Email 流氓头头：上期看到 ACE 飞行员的“小编寄语”，说到看别人玩游戏也很开心，本人深有同感。回忆大学生活，只要一有空，一群哥们就聚在一个寝室，切磋《实况》、《NBAlive》、《Bleach》。虽然拆坏了 N 个手柄，每人因此被强迫缴了不少的“赞助费”，但是大家都乐在其中。我喜欢在一旁做观众，观察每一个人的表情，有兴奋激动的，有在那干着急的，有叹声惋惜的，每一个人的表情都有所不同，惟一相同的一点便是，都是快乐的。现在回想起来犹如昨日之事，凡事与人分享，都能得到加倍的快乐，玩游戏也不例外（老婆例外）。

看别人玩游戏是一种乐趣，不过还有一种比较 BT 的乐趣就是强迫别人看你玩游戏。这种感觉是一种 SHOW 的感觉。我以前经常“强迫”我朋友，以及朋友的朋友看我玩游戏。这样“强迫”别人有两种情况。好的情况就是大家被你精湛的游戏技术和当今如此华丽的游戏所深深吸引，从而给你带来一种强烈的共鸣，使你觉得自己如同走在世界前列的导师级人物。坏的情况就是大家没有半点兴趣，哈欠连天。这时候你只能动员他们去打麻将、K 歌或者赶紧一起去餐馆吃饭算了。

Email 我爱成都：9 月 2 日正好是老婆开学的日子，以后老婆就长期住在学校了，剩下孤单的我一个人在家（注：我已结婚）。趁着给她买被子的时候，顺便去问了下有没有薄机，没想到老板说已经到货了，2480 我觉得有点贵，最后是 2410 成交的，在 11 点左右吧。我应该是北京第一个拥有新款 PS3 的玩家吧？挺激动的，不过这事老婆不知道，上次买笔记本的时候她也不知道，结果她用脚踩在我的键盘上，真是心疼啊！

为了 PS3 的安全起见建议你还是早日坦白从宽吧，不然没准哪天回家就发现“黑砖块”被神奇地误丢了。

深圳 刘东：四格漫画《天经地义》的内容我有共鸣，为什么 J · RPG 的主角几乎都可以进陌生人的家，和他们很正常的谈话，查看他们的家具，拿走隐藏物品？真怪。

很显然，你的角色担负着拯救世界的宏伟使命，经常被“四大天王”、“十贤者”打得遍体鳞伤，出城想要约个会至少要忍受数十波怪物和杂鱼的骚扰，连坐下来吃顿大餐、睡觉睡到自然醒的机会都没有，如果连这点“主角特权”都丧失的话，那还有谁想继续玩下去呀……

Email 小死死：我人生中的第八个暑假就要过去了，在这个暑假中，我算是见识到自己的人品了！六月，期末失利，我自知是无颜再向老爹要回小 P 了，不仅如此，我还要上一堆堆的补习班。补习班里，一个坐我前面的男生拿着俩小 P，我于是厚颜无耻地问他要了一个玩，我还没激动多久呢，3 分钟不到，突然，那个快没电的标志闪现，随即黑屏……

又有一次，我死党让我陪她去坐离子烫，用小 P 诱惑我。我就陪她去了，我打开她的小 P，又是不到 3 分钟，我觉得不对啊，怎么我没按任何键，人物怎么自动往右移呢？然后我发现！右键出了问题，一直自动地在往右。我去质问我的死党，她说：“前几天也是这样啊，我放了一天后，明明好了啊，怎么又坏了……”……于是我只能在那里无聊地坐了 3 小时，我只想说俩字：“悲剧！”

请大家珍惜小 P，努力学习，借来的，总是残缺的……



本期读者语录 Email cuigugang1994：看到中奖名单后，没有发现在下的大名，实属遗憾啊，本人人品优秀，每次都买 UCG，这样的人还不中奖，为什么上天没有眷恋本人啊，太遗憾了。（玛娜回复：请核实你是否留下了自己的真实姓名、地址、邮编等信息，如果都已经留下且准时来信，那么至少可以证明你的人品没有自己想像的好……）



@ Email πDiva♂~ms:UCG 众小编好！看书一年来第一次写信。请多多指教我终于明白了为什么主机千万别外借的原因……前几天我把 PSP 借我同学帮忙过军训，结果我的 200 小时的存档就和我 say goodbye 了，取而代之的是一个几分钟的新存档……

主机不外借固然是最安全的办法，但是如果想借主机的是挚友，有时候也只好忍痛割爱了……所以还是平时多多注意备份存档吧。

《生化 5》趣事

@ Email Rain2000：很喜欢和同学玩《生化 5》，每次都多少会出现一些趣事。有一次，玩佣兵模式的监狱，发现走一条路线一定会在一个地方开门时被斧男命中，一男说："要不要把这个发现告诉 UCG？"我白了他一眼："难道你觉得小编们会排着队去被斧男砍？"

有一次，和一女打艾赛克斯拉，让她用卫星镭射炮，轰了几下都没死，我没了耐心，直接拿出火箭筒解决了战斗……当时她很惊讶，问我那个是什么，我说是火箭筒，她问那个威力为什么那么大？我说这个是《生化》传统最强兵器，她说原来卫星就是个摆设，只能发发手机信号，我……

保卫炎骑士的各种方法

@ Email huangzhizhao：1. 常备拖鞋，最好随身带，鉴于老炎 Wii 玩多，体感这东西与飞拖鞋是一个原理，如果远程不可，可使用渐近的方式慢慢接近 target，以迅雷一击直接拍扁。此法之前得把精神加好，热血，必中等……

此法的缺点在于，只能进行单体杀害，而且精神上高度紧张，技术要熟练。此外，target 的粉碎性伤害会为清洁带来麻烦，适合想法为"灭得一只算一只"的群体。

2. 市场上购买的"东方神笔"，回家后，在 PS3 等贵重物品画包围圈，以免强哥入侵，然后在常出没的地方画上疯兔，一来有威胁作用，二来可以引起强哥的关注，并集体围攻。如果成功，那某地下组织的成员将大大减少，一时半会不再出没，虽不能秒杀，但能使 target 失去活动能力。此法性价比很高，一块钱的付出换来家居的清净~

此法缺点在于，疯兔的事后清理，还有包围圈，也就是说用完后家里得大扫除，此法适用于对强哥极度不爽的人。

3. 买一箱汽水，最好是甜的，王老吉更佳。喝完不要把罐子丢了，放在 target 常出没的地方，注意罐口得大点，一夜过后……会发现罐子在响，强哥进去后是出不来的。第一步成功了，第二步在于杀死的方法，我是用 100 摄氏度的开水活活烫死的……

此法有虐待倾向，缺点性价比低，通常杀死单体或两只或以上，而且一晚不一定中……但爽快度很高，不过也体现了人性邪恶的一面……用此法必须得加多平时运动，为了健康嘛……此法适用于思想邪恶的人。

我是你可爱的灭螂仙人，抱着对强哥的怨念，去吧~如有新方法定及时献上~祝灭螂愉快！

中国灭螂协会献上

感谢你给我的这些建议，不过最近我听说猫是很好的小强杀手，所以我现在有个想法，就是找个机会到 anubis 家里把他的爱猫给拐来。

最囧的口号

@ 狂乱の怨：对待学习要像晴天对待"调和"一样——认认真真。

总有一次中奖让人泪流满面

北京 张巍：看到本期的"读编往来"的"杂志中奖经历"，作为第一次中得 TGS 入围奖的读者，也来说说我的感受吧。说实话除了 TGS 之旅这个奖，其他奖基本已经忘了是啥东东，仔细一看原来只有 10 名，RP 爆发了？VGL 本来买了 180 的票，中了 880 的票，当时基本上也算心花怒放了。看说明应该是先选 11 个，然后抽选幸运奖吧，1/11 的机会没中也有点郁闷，当时安慰自己应该会选男的吧，出远门方便，应该会选离编辑部近的地方的人吧，联系方便。

最后，买到这期之后，发现幸运儿是个和我一样的北京姑娘，那时终于了解，原来总有一次中奖让人泪流满面啊！人生最郁闷的事就是中二等奖，与大奖一步之差，擦身而过。以前还说中不了 500 万，中个二等奖也不错，现在才明白，如果真有那天，我一定会上树，挠墙，揭瓦……（此处省略 10000 字）

记录"习性"

剧本 脆薯条



校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.16

高中开学第一天的语文课，我就遇到了雷事。老师先自我介绍，然后就提到了和春天有关的诗歌。老师说到《江南春绝句》这首诗，当讲到了"千里莺啼绿映江，水村山郭酒旗风"这句时随便抽了个同学，并问他通过这首诗联想到了什么画面，这位同学想都没想竟然说："次世代画面！"……

——Email yhj8528

解析： 对于玩家而言，在沟通和交流的过程中总是会频繁地使用一些生活中不常用到的"游戏用语"。且不说这些词语是否语言规范，它们所代表的含义也大都和日常用语相去甚远。游戏归游戏，生活归生活，大家不要混淆这两者之间的界限。否则被他人看做是另类就在所难免了。当然，游戏用语在好友或者网络中使用是很自然的一件事情，但敢于在老师的面前予以表现，那就需要另外一番勇气了。

玩家的语言

记得有一次小九去心急火燎地冲到书店买杂志，一进门就直接问老板："新书发售了吗？"对方听罢一下子没反应过来，搞得我也觉得很尴尬，赶紧改口问"新书有没有卖"这才避免误会。"发售"一词虽然不是专门的游戏用语，但也只有在一些大规模发行或者销售活动中才会被用到。将普通的商品出售称为"发售"确实有失妥当，与此相同的例子也有很多。不过，正是由于玩家之间拥着这样的共同语言，我们在交流彼此的兴趣爱好时才会更方便、更投入，这也是游戏文化的一种表现形式吧。

本期话题：

①喜欢游戏的你如何选择专业？
②你常会用到哪些游戏语言？

本期读者语录 Email sy：看了 233 期的小编灭尸队影像，呜……头晕眼花，上吐下泻，没想到我的 3D 眩晕症这么严重，自己玩晕就算了，看别人玩也晕……（玛娜回复：吃颗晕车药再接着看，吐着吐着就习惯了。）

“游风艺苑”携手“城寨画廊”9月惊喜大礼+抽奖



由“游风艺苑”和“城寨画廊”联合举办的系列征稿活动得到了广大朋友的大力支持。经过Levelup网友投票和编辑评委们的讨论，8月份的大奖已经决出，现正式公布如下：

一等奖 Rainbow 数位板（价值 700 元）
获奖者 八望龙崎（广州）
作　品《英雄无敌之常山赵子龙》

以上便是8月份的获奖情况，在这里需要特别感谢为我们提供奖品的“友基科技”。





三等奖《美人关》插画教程（价值 68 元）+ 数位板代金券 280 元
获奖者 潜水差点淹（济南）
作　品《战场原黑仪》





二等奖《3ds Max/VRay 变形金刚影视效果制作技法》教程（价值 118 元）+ 数位板代金券 280 元
获奖者 地瓜（广州）　**作　品**《失落的机器人》

四等奖 数位板代金券 280 元 **获奖者** 韦健（昭平）　**作　品**《AION 同人》

9月份是开学的日子，可能不少朋友已经开始踌躇满志地展望新学期了。对于学画的朋友们来说，或许添加趁手的绘图装备，也已经纳入了新学期的计划。鉴于此，为了能让更多参与征稿的朋友们能够获得中奖的机会，在和我们的赞助商友基科技协商下，我们将9月份的奖品设置进行了一次较大规模的调整。具体如下：



ACG STUDIO
动漫游工作室

优胜奖（2名）
奖品：Rainbow 数位板（价值 700 元）

优秀奖（4名）
奖品：精品 ACG 周边书籍
（“ACG 工作室”9月份出品，价值 50 元）

抽奖题目

以上“优胜奖（2名）”和“优秀奖（4名）”是为作品排名在前6的参赛者准备的奖品。而这次为了鼓励大家的参与，我们特别增设了一个小型的抽奖活动，参与抽奖的范围是由编辑初选的20幅9月份投稿作品。





抽奖一等奖（1名）
数位板代金券 280 元

抽奖二等奖（2名）
《从零开始学漫画》插画教程

只要阁下的作品入围了9月的前20名大名单，你都有机会获得以上奖品。和上次一样，本月选用了价值280元的代金券作为奖品，这些代金券可以在全国各地卖场购买友基数位板产品时使用。

如各位在本期“游风艺苑”所见，9月份的参选稿件已悉数就位。在大家拿到本期杂志时，“9月份最佳作品评选”的投票帖将在levelup论坛的“城寨画廊”版块置顶。按照惯例，给自己喜欢的画稿投票，就有机会得到最新的UCG和论坛币LVP1000点。希望大家踊跃投票支持！

最有想像力的读者

Email ibmbbc：新一期杂志前面提到《fifa》和《pes》在老外眼中是“正确地做事”和“做正确的事”，本来我也很困惑这两者有啥区别的，可在后面看了晴天同学的blog后，我顿时茅塞顿开、豁然明了了。以晴天同学为例，所谓“做正确的事”就是指日常生活中必需的适量运动，做运动这种理所当然的事，自然是做正确的事了；而晴天同学平时引以为傲的养生之道就是“正确地做事”了，养生最主要的手段就是改正我们日常生活中一些错误的生活习惯。做正确的事是根本，正确地做事则是一种方法态度，不管你再怎么正确地做事，只要你做的事不正确，那也是枉然，晴天同学就是活生生的例子啊。由此推之，在老外眼里依然是《pes》要比《fifa》要高一筹啊，《pes》一直在做着正确的事情，而《fifa》只是在一味的正确做事。晴天同学你的病不是白生的，你的病帮助了一个青年从困惑中解脱了出来实在是功德无量啊。衷心祝愿你早日康复，只是不知道等你病好了会不会在编辑部里赢得“肾斗士”的新绰号^_^

自从上次生病后才发现很多人都认为“肾结石”是一个大病，但实际上这个病的患者并没有体质和年龄的差别，换而言之就是任何人都有可能得，当然应对的方法也很简单，只要平时多注意饮水保持体内的循环系统正常运作就可以了。能够替你解开疑惑感到很荣幸，至于最后的称号，我们还是尽快忘掉吧！

最擅于拉帮结派的读者

Email wende47：纱迦啊，我终于找到同教之人了。我也和纱迦你一模一样啊，也是不信什么来什么，我简单的举个例子吧，就说PS3刚刚出来的时候吧，我的朋友就入手了，他整天在我面前炫耀：“你玩不玩PS3？，想玩吧，我不给你玩！”我那叫你个气愤啊，立刻想起了我在小时候诅咒别人的办法，“PS3将来不会破解……PS3将来不会破解……”结果，结局小编们是知道的，所以请你作为同教中人，给我张明信片吧！orz，好了，废话少说，让我们两个创始人共同把将来不会教发扬壮大吧，将来不会教万岁！

其实我这个人很低调的，不想让大家都知道我的真实身分。不过为了大家，上期我破例作出预言说，“下期《灵魂能力》PSP版就要出了，我觉得肯定破解无望，大家还是早早买正升级才是王道啊！”结果PSP的5.55系统未破，《灵魂能力》PSP版却被破解了。当大家愉快地玩着游戏的时候，可不要忘了我的功劳啊！

纠错板

Email GreenAntonio：不知道是不是我火星了。在翻看新作发售表的时候，我特意关注了一下《猎天使魔女》的发售日期。然后发售公司的名称——居然是Capcom！先前我看的是PS3列表，后来查看了X360列表，上面也赫然列着Capcom的大名。于是开始浮想联翩：SEGA突然倒闭了，四叶草又回到了Capcom手中；抑或是神谷很纠结，觉得还是应该做一款游戏来感谢老东家，然后擅自将此游戏划归Capcom名下；在即或是某个UCG小编是骨灰级卡饭……

xiayu1989524：这次发现了贵刊一个让我很难受的错误，就是在最近两期（8B和9A）的“新作发售表”，竟然将《猎天使魔女》的发售公司错写成了Capcom！（8A中第一次刊登时公司还是正确的。）真诚希望下期贵刊能够更正，并希望能在“读编往来”栏目中看到责任人被猛拍一砖。

肇事者： 九兵卫 & 雷电

本期读者语录 Email 5451310：现在我要养成每期都写封信的习惯，说不定哪天就突然看到我中奖了，说不定奖品就是我需要的东西。哇哈哈哈哈哈！
（玛娜回复：中奖是这样的：越想要中反而越难中，所以我建议你干脆忘掉写信还可以中奖，经证实这个心理暗示可以大大提升中奖机率。）

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

莱仕达™ 本期奖品由莱仕达电子科技有限公司提供



3名 本期大奖

莱仕达 魔音吉它（支持 PS2/PS3/Wii）



一等奖 3名

莱仕达 Wii 专用双星座充



二等奖 3名

莱仕达 Wii 光影猎人有线手柄



三等奖 5名

莱仕达 PSP 金刚盔甲

本期特别放送 10名

各类电玩周边（随机抽取）

8B 互动信箱礼品名单

大奖 PEAG 英雄战王（支持 Wii 版《吉他英雄 世界巡演》）

荆门	黄梅茂	惠州	周育德
吉林	黎 明		

一等奖 PEGA 双核动力站

连云港	陈俊昆	胶州	徐瀚超
绍兴	范 丹	杭州	赵志年
南宁	李轩弈		

二等奖 PEGA Wii 防滑双电双充

上海	蔡 周	乌兰浩特	郑斐轩
大连市	王懸一	武汉	周博彦
石家庄	吴 欢		

三等奖 PEGA Wii 生化光枪王（蓝色）

清远	陈廷捷	大同	王 玲
哈尔滨	娄 巍	贵阳	吴星宇
洛阳	陆 杨	武汉	杨青松
北京	马文杨	昆山	詹育晋
邢台	汪文昌	乌鲁木齐	周志维

本期问题

1：本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？

2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？

3. 今年下半年您最期待的游戏是什么，您希望我们如何制作相关的内容。

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《21 世纪动漫美女大图鉴》，定价：38 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《iPhone 专辑》第 2 辑，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、10 辑，定价：19.8 元／辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 辑，定价：9.8 元／辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏～～黑执事记录全集》，定价：22 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《魂之写真～～大久保笃精选集》，定价：22 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16 元／辑；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《游漫》第 1 辑，定价：19.8 元；《模魂志》第 33、35、36 期，定价：15 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，　第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。《卡牌 · 桌游》第 1 辑、第 2 辑，定价：15 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 19、22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 65、67 辑、第 75、77、80、82、84、87 ～ 90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 99、105 ～ 115、117 ～ 119 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价：14.8 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《口袋玩家》第 10 ～ 22 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元。《PSP 专辑 VOL.5》、《PSP 专辑 VOL.6》，定价：28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》定价：12.00 元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 ～ 186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215 ～ 217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期～ 228 期、总第 230 期、总第 232 期～总第 234 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价 15 元。总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期、总第 212 期，定价：19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 . 人》第 30 辑、第 33 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1 ～ 5 辑、第 7 辑，定价：9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 18，定价：12 元；第 20、24 ～ 26、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19 ～ 23 辑，定价：9.8 元；第 26、29 辑，定价：12 元。《Wii 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《潜龙谍影 极限生存》专辑，定价：38 元。《PS3 专辑》第 5 辑、第 6 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

@ 不久前买了X360，可是试了很多次都不能上网……家里装的是长城宽带，直接用网线接入，于是我直接连X360没接路由器，用户名密码都设置好了，但测试的时候第一项“X360到网路”就出现错误，按Y键查看错误报告显示W：0000-000B，X：8001-6003，Y：0000-0000，Z：0000-0000，到底是哪里出了问题？[好想sleep]

根据你提供的错误代码，无法上网的原因是没有正确连接网络，而鉴于你使用的宽带需要用户名和密码登陆，所以请先确定在电脑端使用时是否需要单独的“登陆程序”才能激活网络，然后再咨询网络运营商替代的解决方案。

@ ①听说使用非原装的X360硬盘上Xbox LIVE会被BAN，是真的吗？②《战争机器2 全线开战版》除下载外发行过光盘版吗？③我到现在也没有刷机坚持使用正版，不过我的一个月港服金会员就要到期了，该如何充值比较好呢？另外目前有朋友在香港生活，所以想让他替我充值，但这样一定要使用香港信用卡吗？普通的银行卡或储蓄卡能用吗？[戴晋]

①这显然不是真的，因为“BAN机”是针对主机硬件的非法改动，而像X360硬盘这类本来就可拆卸的配件并不在此列，所以这也不难解释为什么现在在国内购机，商家一般都会推荐硬盘加高仿壳的组合来降低主机售价了。②《战争机器2 全线开战版》（Gears of War 2: All Fronts Collection）最早公布的时候有光盘版，不过后来实际上只推出了下载版，而《战争机器2》的日版里其实已经包含《战争机器2 全线开战版》公布的全部内容，即之前《战争机器2》在Xbox LIVE提供的所有追加下载内容，以及名为“Dark Corners”的全新地图包。另外微软定于9月2日发售的《战争机器2 年度版》可以认为是《战争机器2 全线开战版》的光盘版，里面同样包括了之前所有的下载内容，售价为39.99美元。③充值港服金会员可以使用支持VISTA或MASTER的国际信用卡（并非需要香港本地办理），如果没有条件也可以在网络商城上直接购买“LIVE金会员卡”充值，更适合希望省事的玩家。

@ 今天PS3玩游戏的时候突然死机了，之后换了张《战场的女武神》也是在一开始读盘时看到Now Loading的字就不动了，再换一张《真・三国无双5 帝国》显示完PS3的LOGO后直接跳回了XMB界面，同时显示无法启动游戏，错误代码80010017……上网查了一下这个代码的含义好像是无法启动蓝光游戏，不过现在玩下载的游戏或看DVD都没问题，究竟要怎样才能恢复呢？需要系统初始化或硬盘格式化吗？[yuan yang]

出现这种情况很有可能是PS3的光头被锁死（俗称“锁光头”）造成的，你可以尝试再次进入游戏，如果还出现“死机”的情况可以轻轻触碰一下电源键让主机重新读碟，以释放光驱缓存中的错误数据使其恢复正常工作，而问题依旧的话就只能更换光头才能彻底解决问题了。另外在这里也要提醒PS3玩家在遇到死机情况时不要进行以下几种操作，否则也有可能出现“锁光头”的情况：

（一）按PS键打开XMB界面并选择任意选项；

（二）按PS键强制关机；

（三）按主机上的出舱键退出光盘；

（四）直接关闭主机后方的电源。

游戏 GAMES

@ 目前PSP的系统是5.00M33版本，可是《对决传说》、《装甲核心3 携带版》、《灵魂能力 毁灭宿命》等一些8月发售的游戏却都不能玩……请问除了买正版还有其他办法玩这些游戏吗？[晓枫の KIR?]

由于8月以后推出的PSP游戏都要求系统版本5.55以上才能运行，所以在目前还没推出对应自制系统情况下，除了购买正版并没有其他办法玩到这些游戏。最后要提醒你的是，购买正版游戏后必须将主机升级为官方系统，如果要想回到M33的自制系统，现在也没有对应的刷机方法，操作前一定要谨慎考虑。

@ 最近在玩《星之海洋4》，而游戏中“HP伤害25%几率为0”的属性可以在同一件装备上叠加吗？如果可以，那在衣服上合成4个不就是无敌了？而类似的属性在不同装备上可以叠加吗？例如衣服上合成一个“HP伤害25%几率为0”，饰品上再合成一个“HP伤害15%几率为0”，是否可以算作“HP伤害40%几率为0”呢？[zaft0308]

“伤害减轻”的技能只能附加在衣服上，而且只有一个，所以并不存在“叠加”问题。

@ ①PSP版《炙热之魂 进化》中新加入的隐藏角色如何获得？②游戏和X360版相比还增加了什么新要素？③隐藏地点スペクタルータワー如何进入？[beartoys]

①PSP共增加了ヒロ、リューンエルバ和ロゼ三名新角色，要收得他们首先要将主线剧情推进可以进入“オールドロード”，接着在迷宫第一层触发自由战斗并在战斗中打破地图最上方的门进入第二层；在第二层依次搬动三个木箱，并利用木箱通过楼梯上无法通过的区域到达最上方的传送点；在第三层触发自由战斗并在战斗中打破地图最上方挡路的铁块，之后调查后面的楼梯选择“登る”一直向上进入研究所；最后在与ヒロ等人的强制战斗中获胜即可。②游戏是基于X360版进行移植，所以在保留原有内容后也只仅增加以上三名新角色和新的合体技，并没有新的隐藏要素。③要进入“スペクタルータワー塔”首先必须达成Good结局，最后看完职员表就能在地图上探索出来，具体位置在“サンライオの森”的上方。

Good结局达成条件

（1）触发过所有剧情战斗；

（2）在アグア山与エテロ、ユーニス的战斗中同时击败两人；

（3）在ジャブル砂漠与エテロ、ユーニス的第二次战斗击败ユーニス；

（4）在トレイスルート连峰与エテロ战斗时击败エテロ；

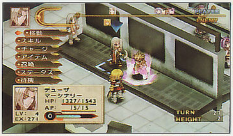
（5）游戏中期在ジャブル砂漠与劫色的盗贼战斗胜利后选择“见逃す”；

（6）在サンライオの森触发ダデウシュ和ノエル的单挑并故意输掉；

（7）与アデル的单挑战斗必须获胜，而リディア的单挑则要输掉；

（8）异界之门五十层全部踏破；

（9）全同伴加入（不包括隐藏同伴）。



▲三名隐藏角色的实力对于初期的我方角色来说还是比较强，如果没有把握可以多提升一下等级再挑战。

①我在PSN的美服下载了《SAVAGE MOON》，虽然现在已经通关了，但有几个奖杯一直不知道具体的拿法，例如“Imoon Conqueror”要求完成三个星云里的所有关卡，但我为什么通关都没有得到？而像“Xipe Imoon Trophy”、“Ymir Imoon Trophy”、“Zeus Imoon Trophy”这三个奖杯需要分别在不同的星云里达到分数的最低要求，但具体数值到底是多少呢？前面那个银杯是不是已经包含了它们？②“Command Credit Trophy”、“Command Skill Credit Trophy”都与获得金钱数量有关，但网上只翻译成“相当可观”，完全让人摸不着头脑……而“Imoon-Bane Trophy”具体要求的杀敌数是多少？“Imoon Survivor”要求的坚持时间是多少？③《FLOCK》中“The Continuous Cartographer”

本期读者语录 Email 5451310：原本想买X360的，但是看到这期杂志新闻上写的故障率达到54.2%之后又把我吓怕了，怕买回了玩不了多久就会变成垫桌石，难道现在的几率真的有这么高么？晴天回复：所谓的故障率其实只是根据部分玩家的使用情况得出的，只能作为参考，并不用过分担心。

奖杯网上的翻译是“用单人模式和多人模式游玩一次”，但我单人和双人模式都玩完了LEVEL1，为什么还是没有得到奖杯？［北京 Sanlove］

①“Xipe Imoon Trophy”、“Ymir Imoon Trophy”、“Zeus Imoon Trophy”这三个奖杯中的“分数最低要求”其实并不是单指分数，而是要求玩家在星云的每个关卡中都获得资源和分数的额外奖励，其中资源奖励需要不断地采集地图中的资源，尽量不要出现遗漏，分数奖励则依存于资源奖励，只要保证过关时拥有大量的金钱、作战单位和建筑物也不难获得。最后的“Imoon Conqueror”奖杯在达成以上三个奖杯的要求后会自动取得。②“Command Credit Trophy”要求玩家在一次战斗中获得超过15000的金钱；“Command Skill Credit Trophy”则需要先提升获得额外金钱的指令技能，当使用该技能在一次战斗中累计获得超过1000的金钱即可解锁；“Imoon-Bane Trophy”的具体要求为在一次战斗中消灭超过1000个敌人；“Imoon Survivor”要求在战斗中坚持半个小时以上，当满足条件后必须完成关卡并返回主菜单才会解锁，而以上四个奖杯都推荐在复仇模式（Vengeance Mode）中完成。③“The Continuous Cartographer”奖杯的要求是必须使用单人和多人模式各游玩一次由其他玩家创建的关卡，并非游戏本身的关卡。

本人是怪物猎人菜鸟，在看过上期光盘后想知道《怪物猎人3 tri》茶茶放陷阱的技能是一开始就有的吗，我从面具佩戴效果表里看不到有这个技能啊？［Lan龙莲］

茶茶放置陷阱的技能“シビレ罠の印”不属于面具佩戴效果，玩家只需要带着它不停地完成任务让其升级，在LV30时即可自动领悟。另外游戏中茶茶通过升级获得的技能还有很多，部分除了等级要求外还需要消灭特定的怪物，基本上只要不停地完成村长和工会任务就不会遗漏。

我把之前NDS上《女神侧身像 负罪者》的三个结局都打出来了，也顺便过了几周目红莲迷宫，不过最近突然又想再玩一遍剧情，可现在三个存档都存在红莲迷宫中，如果不想重新开始，而是接着以前的记录玩二周目还有办法吗？［い夜蓝あ蝶］

由于红莲迷宫的存档和正篇不能通用，所以你一旦覆盖了原来主线流程的存档就无法再继承记录开始多周目，惟一的方法只有重新开始。而对于存档空间有限的游戏来说，在覆盖原有存档之前最好养成备份的好习惯。

《无双大蛇Z》里“无双大蛇剧本”四个国家最后的外传怎样才能出现？游戏中“无双大蛇”和“无双大蛇 魔王再临”两个剧本里的角色可以通用吗？［hengfu_tu］

蜀8章外传的出现条件是在蜀7章的“江户城の战い”中，当触发“炎上”的事件后两分钟内逃出城外，建议玩家进入天守后立即清掉附近的将领，再带着我方全体武将逃离；魏8章外传的出现条件是魏7章的“山崎の战い”中，在妲己叛变后的1分钟内将其击败，可以调最低难度并一直跟着她行动来保证万无一失；吴8章外传的出现条件是在吴7章的“小牧长久手の战い”中，战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权，推荐先打倒右下角的牛金开门，然后往左消灭郭淮打开小牧城门，最后在城中消灭所有敌将实施营救；战国8章外传的出现条件是在战国7章的“五丈原の战い”中完成千人斩，不要放过视线中的任何一个敌人即可。最后游戏中两个剧本的角色是可以通用的。

最近玩PS3版《生化危机5》想选谢娃通关一次，可如果是单人游戏，最后在火山口打威克斯时只有触发谢娃险些掉进岩浆的剧情才能杀死他吗？在这之前我给同伴和我都装了无限火箭筒，但怎么打都无法杀死他……另外扒住悬崖那段QTE太难了，有什么技巧吗？［王昱昊］

由于这是整个游戏的最后部分，所以只有触发掉崖的情节才能彻底消灭威斯克，推荐打法为：当看完剧情可以行动后，先一直向前走会触发克里斯掉下平台的事件，接着操纵谢娃向前走一段距离，但注意不要走到掉下悬崖的地方，然后用狙击枪攻击追杀克里斯的威斯克。当打到一定程度后，威斯克会跳回平台上追杀谢娃，此时再向前跑触发谢娃掉崖的事件，QTE的方法是一直连点方块键抓住悬崖边撑上10秒左右，成功后克里斯会攻击威斯克让谢娃脱身（注意不要让克里斯装备火箭筒，因为AI并不会自动更换该武器攻击，推荐事先给他威力较大的狙击枪或者左轮），最后当谢娃爬上平台后要立即转身过来狙击威斯克，以争取时间让克里斯推岩石，接着同样坚持10秒左右成功把岩石推下来形成新的道路，两人会合后返回地图中央的平台上触发最后的剧情，接下来就可以使用任意武器攻击了。



问答接待室

随着年末游戏大潮的临近，近期读者来信中询问次世代游戏问题的数量不但比之前有了明显增加，“为什么杂志上次世代游戏介绍篇幅不足”也成为了很多读者对杂志内容的建议。在这里晴天除了要感谢大家对杂志的关注外，同时也希望大家能给予足够的谅解。事实上现在杂志上关于次世代的内容已有不少，但由于次世代游戏的特殊性，能否赶在半个月的杂志制作周期内及时完成也对小编们是个不小的挑战。如果正好你关注的游戏等不及攻略，发信来咨询晴天自然是来者不拒的。

最近和猥琐大叔在《庭格尔的恋爱气球之旅》中冒险，不过由于这次游戏对日文要求较高，所以现在被卡在了第五章组合火车的问答部分，为了让我顺利地通关，能否告诉我所有问题的正确答案呢？现在真是愁死了……［HPTT］



抽屉的问题每次会随机出现五道，如果答对其中的三道并且已经回收了其余10个零件会进入第二阶段，最后的问题答案为751VL1096，成功后再按照以下的示意图完成火车的拼装即可。（由于篇幅限制，以下只列出出现几率较高的几个问题，你不妨多尝试几次）：

Q：しゃこのやねにたっているはたのいろは？
A：きいろ
Q：しゃこのあかいかんばんのひょうごはなんでしょう？
A：ノ-モアうっかり
Q：デスクのうえにおかれたたべもののあきばこ。ピンクいろのキャラクタ-とともにかかれたキャッチコピ-は？
A：あさだ！くっとけ！
Q：コ-ンばたけのオ-ナ-ピ-タ-おじさん。おじさんのいえにあるにんぎょうのなまえはなに？
A：コ-ンぼうや
Q：このえきをまもりつづけたいだいなえきちょう。さてえきちょうのなまえをフルネ-ムでおこたえください。
A：ハ-シア・オ-ライ
Q：このえきのなまえはなにステ-ション？
A：さいはて
Q：えきにやってくる3わのことりたち。このひきだしのもっともちかくにいることりはなにいろ？
A：あお

火车组装示意图



本期读者语录 Email 断翅↓泫翼：为什么VGL在北京偏偏是我开学那天……为什么VGL在上海偏偏刚刚好过完国庆……为什么啊……这一错过不知要等到什么时候了，我这几天心情那个难过啊，低落啊，怨念啊……晴天回复：既然今年开了个好头，以后说不定每年都会有的，凡事都要向好的方向想嘛！

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★晴天这几天购入了大量饼干，上班时边吃饼干边喝水，我们也伺机分上几块。吃着吃着突然明白了：我们是吃饼干口渴，因此不得不喝水；而晴天是必须大量喝水，所以找饼干来“下水”。看来作为一名肾斗士还真是悲哀啊！

★美网如火如荼地进行中，由于时差的关系，大量比赛被安排在凌晨甚至上午进行，连熬夜的机会都不给我。回想起1994年看美国世界杯的情景，真是由衷地希望以后这种重大体育赛事别安排在美国举行了——虽然这明显是痴人说梦。

★最近突然有了开博客的冲动。以前总觉得博客是写给别人看的日记，很假。不过现在发现博客的确是一种表达自己想法的好方式，毕竟有很多想说的话不能写到杂志上，写到杂志上的话还得反复斟酌，否则一不小心就会出现笔误。让读者贻笑大方倒是小事，被误解而引起不好的联想才是最可怕的。当然到底开不开，还要再想想。

本期个人签名

好好活着，因为我们会死很久。



编辑部附近的早饭的确非常难吃，三个月来我几乎天天光顾楼下的面包房，而面包房里服务员小姐的笑容也让我印象深刻，我承认这也是让我天天啃面包的动力之一……但有一天，当我来到面包房前时，“店铺转让”这四个字让我不知所措了好一会。

每天晚上打开PS3玩上一会《COD4》可以说是我的固定日程安排了，和朋友们在游戏中互相交流真的非常好笑，大家都用各地的方言叽叽喳喳个不停。而在游戏中大家的配合依然还是那么默契，比起单兵作战时没有可靠的队友来说真是好太多了。当然最重要的还是想保持一下手感，等到《现代战争2》发售时又得回到那个天天上线厮杀的时光了。

从9月份开始就要“努力工作拼命玩”了，除了《TOV》之外还得顾及《TTT》和《三重宇宙》，不巧的是这三款游戏都是RPG，相信又得花上不少时间了。《TOV》当初玩过X360版，除了收集要素之外，一周目就算全程HARD难度也不在话下，届时尤利又将变得和神一样强大了。由于我是甘露树的忠实FANS，所以《TTT》一定会拿白金奖杯的。《三重宇宙》不知道还有没有动力拿下白金……

本期个人签名

我被小清水亚美发好人卡了……太悲剧了。



★由于不习惯早上吃太多东西，因此每天我的早餐
都是豆浆加一个鸡蛋，自以为两样都是有营养的东西，
这样搭配应该营养更充足了。直到近日在小摊上买早餐
时，经一个好心的陌生人提醒，才知道原来豆浆和鸡蛋
最好不要混着吃，食物的搭配真是大有学问啊！

★现在真是干什么行业的都有，有个朋友的职业
是专门陪有钱人吃喝玩乐，开了个旅游玩乐的QQ群，
专门组织玩乐活动，和阔太太们混熟之后就介绍他们到
美容院做美容或整形，然后收佣金，据说收入不菲。
看来这年头陪太子读书已经不流行了，陪太太玩乐
才是有钱途的行业啊……

本期个人签名

最大的享受：坐在可以清风拂面的露台上赏月。



★开学了，估计很多读者也回到学校了吧。凡事都有新鲜感，至少9月份这段时间大家不会觉得太漫长，何况接下来就是十一长假呢。不过说起长假，倒是感觉离自己比较遥远了……

★TGS越来越近了，对于喜欢日式游戏的小九而言，这才是真正的节日，让次世代的JRPG来得更猛烈一些吧！

★9月17日PS3上竟然一下子要出好几款必入的游戏：《魔界战记 拉斯贝莉尔篇》、《洒三重冠 阿瓦隆之谜》、《薄暮传说》。这里面最期待的当然是《薄暮传说》了，希望那些新增服装的拿法不要太为难玩家。

本期个人签名

夏休みの終わり。



◆写小编寄语这会儿正在北京，VGL刚刚结束，第一次在现场听到《战神》、《光环》、《塞尔达》的壮丽音乐，就是那种让你头皮发麻的感觉！“美国版”的游戏交响音乐会和日本版的确有很多不同，更强调观众的参与，就算是同一首歌演绎的方式也不一样，最明显的区别？看看乐队指挥的穿衣风格就知道了。

我们告诉音乐会的创始人TOMMY“绝大部分到场观众都是UCG的读者”，TOMMY露出惊讶的表情。在会场我们遇到了很多热心的读者，其中还有一些从外地远道赴京，实在是不容易。北京的热心读者袁欣根还在现场送给我们一件自制的礼物——一件印有由各种游戏LOGO组成的VGL标志的Tee，实在是有心，在现场没来得及好好说声“谢谢”，在这里补上！



◆《蝙蝠侠 阿克海姆疯人院》绝对是今年最让自己惊喜的游戏，剧情也很不错，预定下期GAMEHALO将会制作游戏的剧情影像，还请大家不要错过。

◆【Gouki学车记】9.11考“9选3”，不过因为最近实在太忙，至今也只上了一次课……就是上次小编寄语里提到的那一次，驾校师傅已经说回去要进行“特训”，大家祝我好运吧！

本期个人签名

●还有三场，选戈加油！



★关注新闻的人总会不停地产生各种危机感，比如看“时事新闻”会发现“世界各地都不太平”，看“民生新闻”会感觉“自己居住的城市危机四伏”，而看“财经新闻”会惊闻“赚钱的速度永远赶不上花钱”，当然最惨的还是看“房地产新闻”，具体原因就让它永远成为心中的痛比较好……

☆经实践证明，用“咖喱块”做咖喱的效果远远好于“咖喱粉”，而制作过程除了把肉、胡萝卜、土豆切块去皮切块，最后全部往水里一丢并改用小火炖上1个小时就可轻松搞定，对于既想玩游戏又想品尝美味的玩家来说无疑是最大的福音，大家有空不妨试试看。

★因为截稿的关系没能和多哥等人共赴北京观看VGL的确挺遗憾的，到时候估计也只能靠拍回来的录像解解馋了，悲剧啊T_T

本期个人签名

有你的感觉真好 ^0^

本期读者语录 Email 331814783：各位小编大 大们啊，234期的光盘里会有这次北京的VGL中国首演的影像吗？清晰的那种。嗯！肯定有，就拜托各位小编了。不能去现场也要感受现场的气氛、希望小编们能给个回复好让我充满对人生的希望。（纱迦回复：演出5号晚上才结束，我们这期的碟早就交了呀……不过，请期待下期！）



在连续长时间游戏和加班后，愈发觉得看电影是件很舒服的事情。

小说、电影、音乐、游戏，以一个人的经历，能看过玩过听过的实在有限，即使涉猎再广的人也总会遗漏这样那样的精彩，加上生活年代的不同，体验也截然不同。于是，终于想明，不用在乎时间，不用在乎“收集”达成率，不用在乎有多少没有得到，只要记得将当下的时间用在最值得自己体验的东西上就够了。

看了《Leaving Las Vegas》，尼古拉斯·凯奇太神了。故事太悲情，让人心疼。

还看了《阿飞正传》，竟然与喜欢的《花样年华》和《2046》有联系，王家卫的电影如流水一样是连在一起的，浅浅的似有似无的溪水，时间缓慢的世界，源头在哪儿……

本期个人签名

火云回家了，我们都很想念他。



△写下这篇小编寄语的时候，我刚刚从VGL现场归来，仍然沉浸在那属于我们玩家的热烈气氛中。在这场盛典的背后，有太多太多值得一书的故事，希望将来有机会能与诸位共享。恳请大家忘记任何不愉快以及我个人的失误，让更美好的记忆留存在大家的回忆里。感谢大家的善意批评与鼓励，让我们下次VGL再见！

○在北京的一周是愉快以及难忘的，并且很幸运地赶上了据说是“北京一年中最美好的季节”。整个帝都似乎都在为伟大祖国的生日庆典做着各种各样的准备，四处都是张灯结彩红旗飘扬，真希望国庆期间能来到北京，来感受这场史无前例的伟大时刻！

×《战神1+2》的蓝光版实在是太狠了，这简直是不给玩家留后路。由于现在PS3已经不具有兼容PS2游戏的机能，这就意味着所有的游戏公司都可以更加肆无忌惮地把PS2游戏照这样再出一次，说得好听叫“生财有道”，说得难听就叫“无商不奸”。不过就这游戏而言，我还是会掏钱再买的……

□下半年的游戏狂潮又将开始铺天盖地地袭来了（或者应该说已经袭来了？），《光环ODST》、《GT赛车PSP》等游戏都是不能错过的，预购名单越多，钱包就越吃紧……身为一名玩家，还真是在欣喜与痛苦之间徘徊啊……

本期个人签名

站着说话不腰痛的人还真多。



真的不要小看老一辈的人。就说我的父母吧，虽然年龄都已经五十开外，但总是爱玩爱闹，不像许多同龄人那样凑在一起打牌或者躲在家里上网斗地主。自打我从学校毕业步入社会之后，少了一份负担的父母更是活得潇洒自在。二老的行动经常是不按常理出牌，这样一来，被折腾的人自然就是我了。本人有个习惯，每天下班之后往家里拔个电话报平安，其实每天的内容无非就是简短的两三句，图的就是让父母放心。可是前些日子有一天突然无法联系上二老，无论是家中的座机电话还是手机全都打不通，一来二去不免让人胡思乱想。好在第二天早上我终于收到一条老爸发来的短信，原来老两口参加了中老年健身操训练班，每天下班之后都要去公园连续进行几个小时的培训。为了不被外界打扰，俩人干脆把手机也关掉，来个彻彻底底的全身心投入。唉，可怜我为他们俩人担心，闹得一晚上没合眼。

本期个人签名

原来我已经在不知不觉中跟高达游戏较劲了一个多月！



1. 为了坚持已久的跑步健身计划，最近终于咬牙购置了一台跑步机回家。跑步机回家之后，安家可是个大问题，把阳台上的废弃物清理了半天才好不容易给它空下了一个小小的空间，看来在客厅边玩游戏边跑步的计划暂时是无法实现了，不过算了，相信在阳台上边看街景边跑步的感觉应该也不错。

2. 前段时间朋友打算送给我一只萨摩耶，由于考虑到自己的作息时间太不固定所以没敢收养，担心无法好好照顾它，然而前几天看到了那只萨摩耶玉树临风的照片后，我立刻泪流满面、悔不当初——就算没法养，让我摸一摸也是好的呀。

本期个人签名

中了歌舞片的毒。



I 上期在“游戏3.0”上谈了下奖杯，露了下PSN ID，结果几天时间里就有近百名PS3玩家发来信息要求加好友，希望能和我一起玩游戏。各位的热情让我受宠若惊，不过遗憾的是，一是我的PSN好友已接近上限，二是由于多方原因，自己能上线与各位对战、合作、交流的机会少之又少，上线做的最多的事也就是更新一下奖杯资料，实在无法满足各位的愿望，还请朋友们谅解。如果您想分享取得奖杯过程中的喜怒哀乐，或是游戏过程中的心得发现，可以写信、发邮件详细和我说，用PSN发信息并不是什么高效的办法。分享与交流中的精彩内容将有机会出现在UCG或是《PS3专辑》上，让更多的玩友看到，也算是功德一件。

II 虽然已经是九月份了，但天气并没有因此而转凉。吃完饭之后一般都要抱抱小胜，增进一下父子感情。可小胜的发热量还真不小，像个小暖炉一样，由于新生儿的皮肤调节功能还不完善，也不能拿电扇空调对着吹，于是我便像蒸桑拿一样汗如雨下，汗水“啪啪地”落在小胜身上，场面颇为壮观。小家伙还经常不给面子——那个酸句子是怎么说来的：“我已分不清什么是雨，什么是泪……”——而我当时的处境则是分不清什么是汗，什么是尿……

本期个人签名

绝对的美好客观上不成问题，但违反自然。——西塞罗



· 不知道为什么，这几天晚上回家后，8点~9点这段期间特别累，不过到了11点之后逐渐就没有了睡意。然后紧接着就是可怕的失眠效应就来了。这让我想到了克里斯蒂安·贝尔的《机械师》，他在里面扮演了一个几乎一年没有睡觉的机械师。

· 自从在“小编寄语”里面谈及杀蟑螂的事情，有几个读者特地来信来电询问，交流经验，在此对大家勇敢的好奇心和认真阅读杂志的热情表示万分的敬佩。

· 呵呵，在这里透露一下。做完UCG 235期杂志我就要回老家结婚摆酒了，这样我会离开编辑部将近半个月的时间。这个……至此，偶也要正式跨入已婚人士的行业。引用我朋友的一句名言就是：再见理想，再见！

· 每当我拿起吉他周边，进入《吉他英雄》的世界，我就会想起自己的大学时光，想起那些以弹吉他消磨时光的岁月，每次玩我都会有这种怀旧的感觉。在大学，我没有学好吉他，是《吉他英雄》让我过了一把弹吉他的瘾。

本期个人签名

2008年我为了《星际2》装了一台好电脑，现在暴雪说2010年发布！

本期读者语录 上海 施纪立：本期杂志最喜欢的是“多边小百科”，马里奥的25种死法在小时候一直碰到，但是从来没有关注过，这期我的记忆被强化了！（纱迦回复：这期收到无数来信大赞马里奥的25种死法，看来大家已经忍他很久了……）

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年9月6日～2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有"攻略预定"Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

9月份是学生重返校园的日子，游戏厂商当然也不会错过这一商机，其中重制后登陆NDS平台的《口袋妖怪 心之金／魂之银》就是最典型的代表，其销量毫无悬念。而在欧美方面，《光环3 天降神兵》的发售同样也会让本月其他美式游戏失色不少。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	地狱少女 零缘	地狱少女 零绿	COMPILE HEART	文字冒险	日版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	扫除战队 清洁管理人H、	お扫除战队くりーんきーぱーH	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	绯色的欠片 新玉依姬传承	ヒイロノカケラ 新玉依姬传承	Idea Factory	文字冒险	日版
1日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
10日	死亡链接	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
20日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	鹦鹉女神 来自未来的礼物	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	寂静岭 破碎的记忆	动作冒险	冬	强袭魔女	文字冒险
年内	Little Buster 修正版	文字冒险			

PLAYSTATIONPortable

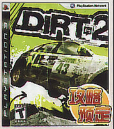
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	428 被封锁的涩谷	428 ～封锁された涉谷で～	Chunsoft	文字冒险	日版
17日	秋之回忆5 encore	メモリーズオフ 5 encore	5pb.	文字冒险	日版
17日	秋之回忆 从今以后 again	メモリーズオフ それから again	5pb.	文字冒险	日版
17日	太阁立志传V	太阁立志传V	Koei	策略	日版
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
17日	实况力量职业棒球 便携版4	实况パワフルプロ野球 ポータブル4	Konami	体育	日版
17日	家庭教师杀手Reborn! 战斗竞技场2 精神爆发	家庭教师ヒットマンREBORN! バトルアリーナ2 スピリットバースト	MMV	格斗	日版
17日	侦探神宫寺三郎 灰与钻石	探偵神宫寺三郎 灰とダイヤモンド	Arc System Works	文字冒险	日版
17日	雨格子之馆 便携版	雨格子の馆 PORTABLE 一柳和、最初の受难	日本一	文字冒险	日版
17日	游戏王5D'S 卡片力量4	ファイブディーズ Tag Force 4	Konami	桌面棋牌	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	美版
24日	战极姬 战乱中起舞的少女们	战极姬 战乱に舞う乙女达	SystemSoft Alpha	文字冒险	日版
25日	杰克与达斯特 失落的边境	Jak and Daxter: The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
29日	机车风暴 极地先锋	MotorStorm Arctic Edge	SCE	竞速	美版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Tusrimo PSP	SCE	竞速	中文版
1日	胜利赛马7 2009	Winning Post 7 2009	Koei	模拟经营	日版
1日	超时空要塞 终极边境	マクロス アルティメット フロンティア	NBGI	动作	日版
1日	大众的爽快	みんなのスッキリ	SCE	动作	日版
6日	NBA 2K10	NBA 2K10	2K Sports	体育	美版
13日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
15日	钢之炼金术师 托付背后之人	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 背中を托せし者	NBGI	文字冒险	日版
15日	不死骑士团	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版
20日	横行霸道 唐人街战争	Grand Theft Auto: China Town Wars	Rockstar Games	动作	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
20日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
22日	安迪偌纳的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
22日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	动作	日版
29日	剑斗士 角斗开始	剑斗士 グラディエータービギンズ	ACQUIRE	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
29日	喧哗番长 便携版	喧哗番长ポータブル	Spike	动作	日版
2009年11月					
1日	女神异闻录3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	角色扮演	日版
3日	铁拳6	Tokken 6	NBGI	格斗	日版
9日	装甲核心 寂静前线 便携版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	寒蝉鸣泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	露娜传说 银星协奏曲	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 6 Pride of J	SEGA	体育	日版
12日	Battle Spirits 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女传说	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
12月17日	女皇之刃 螺旋混沌	策略角色扮演	12月3日	梦幻之星 便携版2	角色扮演
12月24日	幸运星 网络偶像大师	文字冒险	秋	武装机甲	策略角色扮演
冬	噗呦噗呦7	益智	冬	小小大星球	动作
年内	纸箱战机	角色扮演	年内	乐克乐克 午夜嘉年华	动作
年内	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	年内	死神在背后	角色扮演

09.08 尘土飞扬2

多机种 竞速 ■Codemasters ■无对应周边 推荐度 A



《尘土飞扬2》带着进化的视觉效果和物理引擎归来，需要说明的是本作是拉力赛车游戏经典系列"《科林·麦克雷拉力赛》系列"的最新作，游戏中还有以科林·麦克雷命名的赛事来纪念这位拉力赛传奇人物。游戏的风格非常明确，以拉力赛的极限运动精神为主旨，能完全激起玩家竞速的激情。游戏拥有丰富的赛事和奖励要素，各种详细的设定更是将系列的优点发扬光大。继承自《GRID》的"时间倒回"功能和线上多人同台竞技的对战模式必定能让所有的赛车游戏玩家满意！

09.12 口袋妖怪 心之金／魂之银

NDS 角色扮演 ■Nintendo ■无对应周边 推荐度 B



作为1999年GBC版《口袋妖怪金／银》重制版，系列最新作《心之金》和《魂之银》登陆NDS不仅保留了原作的全部要素，还进一步活用触控屏，新的精灵竞技项目配合触控笔的操作乐趣无穷，游戏的操作和体验也变得更为方便和简洁。全新的精灵图鉴和精灵球令玩家的新鲜感倍增，而游戏的主要舞台虽然没有变化，但在各处的城镇都加入了很多新设施和新交通工具，一些未知的新场景也在等待玩家去探索。总而言之，各位口袋FANS做好准备迎接这两款"妖怪级"游戏的来临吧！

09.22 光环3 天降神兵

X360 主视角射击 ■Microsoft ■无对应周边 推荐度 A



作为《光环3》资料片性质的续作，本作可谓诚意十足，游戏主角虽然不再是之前的那个英雄士官长，但是能让玩家以一名地狱伞兵（ODST）的视角观察《光环》的世界肯定能带来一番不一样的感受。玩家扮演"菜鸟"UNSC士兵降落在新蒙巴萨的废墟中，与之前作品的线性流程不同，玩家可以自主选择下一步的前进方向，努力寻回失踪的战友。线上对战模式包括24张对战地图，4人合作的交火模式（Firefight Mode）也将带给玩家不一样的感受。这是《光环》FANS不可错过的作品，更何况还有中文版！还等什么？马上开战吧！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
15日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	美版
17日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	光环3 天降神兵	Halo 3: ODST	Microsoft	主视角射击	中文版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	真・三国无双 联合突袭 特别版	真・三国無双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
1日	交叉利刃 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
23日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
20日	托尼・霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	永恒的尽头	角色扮演	年内	九十九夜 II	动作
冬	马克斯・佩恩3	动作射击	冬	失落的星球2	动作射击
年内	丧尸围城2	动作冒险	年内	分裂细胞 断罪	动作

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
10日	钢铁大师	アイアンマスター	Genterprise	策略角色扮演	日版
12日	口袋妖怪 心之金	ポケットモンスター ハートゴールド	Nintendo	角色扮演	日版
12日	口袋妖怪 魂之银	ポケットモンスター ソウルシルバー	Nintendo	角色扮演	日版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
17日	偶像大师 璨情之星	アイドルマスター ディアリースターズ	NBGI	模拟育成	日版
17日	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝伝説	Square Enix	角色扮演	日版
17日	狼与香辛料 跨越大海的风	狼と香辛料 海を渡る风	ASCII Media Works	文字冒险	日版
17日	金田一少年的事件簿 恶魔的杀人航海	金田一少年の事件簿 悪魔の殺人航海	Creative Core	文字冒险	日版
15日	涂鸦王子	Scribblenauts	Warner Bros.	解谜	美版
2009年10月					
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 脅威の侵略者	LEVEL-5	角色扮演	日版
8日	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 異界の巨獣	NBGI	角色扮演	日版
8日	真・女神转生 奇幻之旅	真・女神転生 奇幻之旅 STRANGE JOURNEY	Atlus	角色扮演	日版
15日	好想告诉你 培育回忆	君に届け ～育てる想い～	NBGI	文字冒险	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
22日	超恐怖传说 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジー外伝	Square Enix	角色扮演	日版
2009年11月					
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	角色扮演	日版
5日	樱花笔记 与现在连系的未来	サクラノート ～いまにつながるみらい～	MMV	动作冒险	日版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ～生命の楔～	Genterprise	角色扮演	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战 新队长 奋斗	ストライクウィッチーズ 蒼空の电击战 新隊長 奋斗する!	Russell	文字冒险	日版
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战争DS2	策略	年内	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	永恒蔚蓝 海的呼唤	FOREVERBLUE 海の呼び声	Nintendo	动作冒险	美版
22日	忍者神龟 崩溃	TMNT: Smash Up	Ubisoft	动作	美版
29日	死亡空间 血统	Dead Space Extraction	EA	射击	美版
2009年10月					
8日	瓦尔哈拉骑士 精灵传说	ヴァルハラナイツ エルダールサーガ	MMV	动作角色扮演	美版
15日	大神	大神	Capcom	动作	日版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
20日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
18日	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takaratomy	动作	日版
26日	最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES THE CRYSTAL BEARERS	Square Enix	动作角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	新超级马里奥兄弟 Wii	动作	冬	圣恩传说	角色扮演
冬	噗呦噗呦 7	益智	冬	生化危机 黑暗世界历代记	射击
年内	星之卡比	动作	年内	马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	体育

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
15日	星球大战 克隆战争 共和国英雄	Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes	LucasArts	动作冒险	美版
15日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
17日	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
17日	泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜	ティアーズ・トゥ・ティアラ 外传 アヴァロンの謎	Aquaplus	策略角色扮演	日版
15日	湿	Wet	Bethesda Softworks	动作	美版
17日	魔界战记3 拉兹贝莉尔篇	魔界战記ディスガイア3 ラズベリル編はじめました	日本一	策略角色扮演	日版
18日	极品飞车 变速	Need for Speed: Shift	EA	竞速	欧版
22日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
24日	正当防卫2	Just Cause 2	Eidos Interactive	动作冒险	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2009年10月					
1日	忍者龙剑传 Σ2	NINJA GAIDEN Σ2	Tecmo	动作	日版
1日	真・三国无双 联合突袭 特别版	真・三国無双 MULTI RAID Special	Koei	动作	日版
1日	三重宇宙	Trinity Universe	Gust	角色扮演	日版
6日	闪点行动 龙之崛起	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	美版
9日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	欧版
13日	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2: Among Thieves	SCE	动作冒险	中文版
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
20日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	美版
20日	边境之地	Boaderlands	2K Games	主视角射击	美版
20日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3Publisher	动作	美版
23日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	美版
30日	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	欧版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	Blur	Blur	Activision Blizzard	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
20日	托尼・霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版
20日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	欧版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
11月	3D点阵游戏英雄	动作	冬	永恒的尽头	角色扮演
冬	最终幻想 X III	角色扮演	冬	失落的星球 2	动作射击
年内	丧尸围城 2	动作冒险	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演
年内	量子论	动作射击			

天下聚会



暑假虽然离我们而去，不过暑期天下聚会的美好回忆却仍然回荡在玩家们的记忆中。由于版面关系，在暑假期间还有两场极具特色的聚会我们没来得及报道，如果不呈现在玩家面前实在于心不忍。另外十一黄金周聚会召集活动现已全面展开，如有聚会安排的玩家和团体请发 email 联系我吧。

十一国庆期间“天下聚会”全国召集中

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

北京暑期天下聚会第2弹 行动目标：街机

文：方糖



■这么好玩的东东，大家意犹未尽是当然的啦。最后还是来个全家福吧。

2009 年 8 月 15 日星期六，北京 TVgame 联盟暑假聚会第二弹，一次全新的体验，在三里屯 3.3 大厦地下的 GAME PARK 热酷俱乐部举行。为了寻求突破，这次特意挑选了一个新鲜的环境举办聚会，而聚会的主题也相应的改为了“街机”，这在北联乃至全国“天下聚会”的历史上都是史无前例的。

这次聚会放在热酷俱乐部的台球厅内，4 个小包间，4 台电视让带了家用机的玩家大呼过瘾。聚会于中午 11 点正式开始。当天最受欢迎的莫过于《太鼓达人》，从聚会开始到下午聚会结束，太鼓声一直就没有间断过。其中，气合神同学的身影一直游荡在太鼓附近，亲自演奏几曲后更是大汗淋漓，可见投入程度之高。

为了符合这次聚会的街机主题，我们更是将当天的比赛项目换成了街机。第一项就是门槛很低的投篮，平时很爱打篮球的 PSP 猪同学在投出 115 分的成绩以后本以为稳操胜券，结果马上就被 25 的 130 分刷新，不过最后的冠军竟被迟到的大黑马——二大爷（上杉达也）同学摘走，成绩是惊人的 170 分；老糖我以 133 分名列第二，第三名是 130 分的 25 同学。

当天的第二项比赛是《极速赛车 2》，这种用街机举行的多人比赛想来大家也是第一次参加。比赛共有 16 名选手报名，很轻易的分成了 4 组，每组前两名晋级下一轮。由于大家都是第一次玩，所以我们选择的赛道难度不大，不过照样发生多起“追尾撞墙”事故。最终，前三名由 25、许峥和记忆选手包揽。而持有正式机动车驾驶执照、此前在山脊赛车项目上长期称霸的 13 同学在小组赛第一轮就以垫底的成绩惨遭淘汰。

最后要特别描写一番的是 3 台投币印花机。在机器上方投入一枚游戏币，该币在蹦跳着穿过一片林立的钉子阵后落入机器下方的格子内，格子上都有数字标记，游戏币落入哪个格子，机器就会按照格子上的数字吐出相应数量的印花纸，同时该格子的红灯就会亮起。如果将下面一排格子的灯全部点亮，除了会得到相应所有数字总合的印花，还会有大量的特殊奖励印花。而凭这些印花，就可以到前台换取相应的玩偶。当天第一个爆机点亮所有红灯的是艾尔和猫嘶组合，他们获得了 400 枚印花的特殊奖励，看着让人眼馋。紧跟着在老糖和伯爵、妮子等人的合作下，3 台机器又被爆了 4 次，印花堆了一地，当然玩偶也换了好几个。

直到结束，所有聚会的玩家还曾经在在一片意犹未尽的气氛中。由于赶上建国 60 周年大庆，很多学校提前开学，或练习方队或补课，所以很多积极分子怨念的没能参加，希望没赶上的同学下次一定要来体验一下。



■一进街机厅，感觉骤然提升，特别是没人的时刻。



■虽然没有额外奖品，大家玩命投篮的劲已经很恐怖了。



■太让人羡慕了，果然还是街机搞起比赛来游刃有余啊。

天下聚会之 南京联盟09桌游夏の祭

文：黑化的紫水晶



■南京联盟标志性女仆常年欢迎你



■能和PLMM一起玩桌游，太幸福啦。



■最忧郁的玩家



■最执念的玩家



■最ACG FAN的玩家

8 月 15 日上午 9：30 分，南京联盟标志性的女仆招牌低调而华丽的屹立在了南京最繁华的新街口广场之上，就此拉开了本次“南京联盟 09 桌游夏の祭”“的序幕！本次活动的主题区别于以往南京联盟的“天下聚会”，本次主题为最近颇为火热的——桌面游戏，对于联盟内大多数玩家来说，这还是一个新的游戏项目，但是经过好朋友俱乐部工作人员半小时的上手指导后，大家很快就进入了状态，大家玩得尤其尽兴！

当然，传统游戏竞技项目自然也是必不可少的，PS3 的《铁拳 5》争霸战，PS3《实况》体验战等让大家在桌游之余又体验了一把次世代游戏的乐趣。本次南京联盟 09 桌游夏の祭重点在于尝试新的项目，人数不多，大家从中找到了更多的别样的乐趣，整体氛围愉快而温馨，这更像是一场 Party。感谢南京乐视电玩对本次活动的慷慨支持，本次奖品为 PS2《地狱犬挽歌》的原声 OST，以及本联盟玩家电风扇切菜提供的正版《生化危机 4》。全场 6 小时的聚会，充满着欢笑，洋溢着热情。南京联盟天下聚会，我们十月的纯洁同人会再见！

超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖

英鸿数码电玩

上海旗舰店

各类主机、游戏，
一切应有尽有！





神游中国地区授权经销商

公司经营范围：

1、各类游戏机种、配件及正版游戏（凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。）
2、各类游戏主机维修服务。
3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。

★以下图片为店铺实拍照片







地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）
电话：021-66405268 13816922270 13162888107
QQ：292579973 85891843 508306889
淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/
http://shop57770260.taobao.com/全新装修，店铺升级！



属于卡牌和桌游玩家的专门志《卡牌·桌游》VOL.2 全彩80页+迷你CD

在第一辑推出后，我们收到了许多读者的来信，读者们在信中提出了很多重要的建议。所以在第二辑中，我们根据多数读者的建议调整了内容的比例，尤其注重加入更多游戏的介绍，也让全书具有更多的趣味性与可读性。如果你是卡牌、桌游的玩家，那《卡牌·桌游》就是你不容错过的选择！

天下风云出我辈——2009万智牌国冠见闻
独家报道万智牌国冠赛况。见高手过招，看赛场趣闻

2009年WOWTCG国冠赛牌表&分析
科技是如何炼成的？分析选手们的战术与打法

荒岛开拓记 卡坦岛心得攻略
桌游代表作《卡坦岛》的入门与进阶指南，从门外汉变成高手

怪物猎人、王女之刃、Le Havre、FLUXX、地产风云、富饶之城、卡卡城
多款热门卡牌、桌游以及TRPG介绍，让你一次看过瘾



精美赠品



魔兽世界卡牌中文四版卡牌3张

幸运大抽奖



艾泽拉斯英雄传起始包×2
+魔兽主题T恤



魔兽中文第四版战争之血补充包4个



热门桌游地产风云1套

已上市
全国报刊亭、卡牌桌游店均有销售

掌机王SP Vol.119



大32开192页+DVD-ROM+赠品

卷首特报

LEVEL5 VISION 2009特别报道

纸盒战机/幻想生活

二之国/雷顿教授与魔神之笛

新作魅力100%传递

超大篇幅最新详细情报

王国之心 梦中诞生

Persona3 携带版



攻略透解 超级机器人学园/天诛3 携带版

特快专递 灵魂能力 破碎的宿命/深爱

9月15日 全国上市

本辑赠品《口袋妖怪 心金·灵银》课程表

PSP·e族10A Vol.36

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力

新学期PSP抽奖活动继续!

大奖等你拿



新作e展

梦幻之星 携带版2/王国之心 梦中诞生

潜龙谍影 和平行者/Persona3 携带版

经典放送

指尖的战场

PS经典战棋游戏放送

攻略e族

灵魂能力 破碎的宿命

天诛3 携带版



9月16日 全国上市

更丰富的内容 更权威的资讯 更实用的攻略

做最专业的PSP专门志!

怪物猎人狩猎志 Vol.6

DVD精彩影像

《怪物猎人3 tri》深入接触

深入《3》的狩猎世界，全面了解新作魅力

《怪物猎人3 tri》制作内幕大揭密

游戏制作内幕大公开，极秘资料让你大开眼界

"怪物猎人狩猎祭"交响音乐会

交响乐团精心演绎经典曲目，让你体验现场的恢弘气势

《MHP2G》怪物十大神技

猎人危机，《MHP2G》怪物十大神技完全揭密

武具工房——弓的极意

体验百步穿杨的犀利，弓使用技巧完全解析

怪物实战讨伐

弓手讨伐G级古塔麒麟，达人演示高超技巧



精美赠品

《MH3》主题清凉扇



9月13日 全国上市

游戏·人 第34辑



大16开128页+音乐CD

文化大餐 金秋呈献

本辑精彩内容包括GAMEBOY二十周年纪念特辑；好评新栏目"游戏吉尼斯"第三弹，科幻与奇幻；游戏人物，讲述"东京海盗"板垣伴信的故事；太空惊魂，剖析游戏制作人的太空情结；枫叶之国，游戏之都，加拿大游戏产业面面观；破碎天空的传奇，《皇牌空战》系列回顾；跟随正义的旗帜，《使命召唤》英雄们眼中的战争和历史；"不要迷恋哥，哥只是传说！"动漫猥琐角色爆笑专题；后信息时代的战斗，漫谈《攻壳机动队》；家庭、事业、梦想，游戏产业中的父亲们……音乐CD集合近期游戏音乐精品，并有初音小特辑，游戏文化有爱者切勿错过！



9月17日 全国上市

最动漫 Tot.30



10月番先睹为快，主题笔袋迎开学

期待作抢先报道

黑之契约者 流星的双子/小鸠

剧场版 Fate/stay night

齐聚远古英灵，再开圣杯战争！

卷首特辑

ANIME学院传说III 09开学篇

卷中特辑

伪初音黑岩射手动画化前瞻

豪华版超值赠品

空之境界主题笔袋

最收藏精彩收录

圣斗士星矢 冥王神话 3、4

Dogs Bullets & Carnage

田村由加利 Love Live 2009

天才聚会 BEYOND



已上市 各地报刊亭销售中